AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 47

INCLUYE 2 CD-ROM

795 PTAS

NÚMERO EXTRA

MICRO manía

Sólo para adictos

HOBBY PRESS

www.hobbypress.es/MICROMANIA

PATAS ARRIBA

Might & Magic VI

Acaba con la maldición de Enroth

REPORTAJE

Los mejores del 98

Regálate lo mejor estas navidades

MEGAJUEGO

SiN

Un juego 3D revolucionario

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

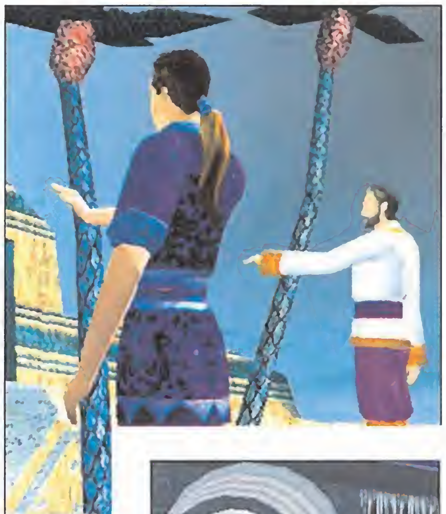
Fantasía Alien en acción

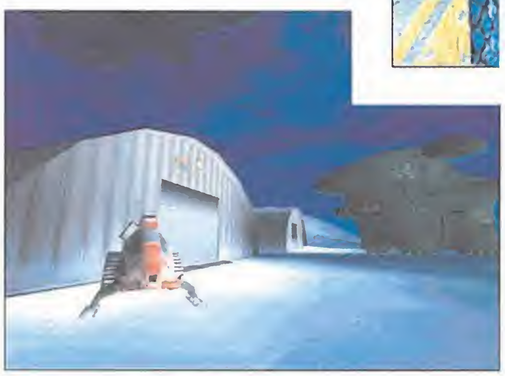
S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 47 - Diciembre 1998

23. AVANCE ESPECIAL CAVEDOG

La compañía fundada por Ron Gilbert está en un momento dulce de producción de nuevos títulos. El prestigio ganado con un solo programa, «Total Annihilation» es sólo un aviso de lo que nos espera con una nueva entrega de esta serie, «Total Annihilation: Kingdoms», al que se sumarán en breve «Elysium», «Amen» y «Good and Evil».





66. PREVIEW ODDWORLD: ABE´S EXODDUS

Si «Abe´s Odysee» fue un programa que rompió moldes en el género de las plataformas, para PlayStation y PC, su continuación promete ir aún mucho más allá. Oddworld Inhabitants está consiguiendo superarse a sí misma con el desarrollo de «Abe´s Exoddus», que recupera al carismático protagonista del primer juego, para ofrecer una aventura fascinante, plagada de múltiples y atractivos detalles de todo tipo.

El calendario, la temperatura ambiental, los adornos, los anuncios de la tele y, sobre todo, la mastodóntica avalancha de juegos, propia de estas fechas, nos dicen que la Navidad está a la vuelta de la esquina. Así, ¿qué podemos pedir para este esperado momento a Papá Noel y/o los Reyes Magos? La elección parece más difícil que nunca, puesto que el volumen de novedades ya disponibles, y las que lo estarán de aquí a final de año, antes de que 1.998 nos diga adios para siempre.

Vamos a hacer otra cosa, y a dar un paso después de otro. Antes de anticipar lo que vendrá, fijémonos en lo que ya está aquí. Con la intención de disfrutar a tope estas navidades con los mejores juegos aparecidos a lo largo del año, hemos preparado una pequeña selección –ya sabéis, no están todos los que son, pero son todos los que están– de esos títulos que se pueden considerar como imprescindibles en cualquier buena colección. Y una vez que no se nos haya olvidado nada de lo bueno conocido, vamos a lo bueno por conocer. Adelantemos unas semanas el contenido de los que serán esos grandes juegos que todos esperamos, y que se vienen anunciando desde hace meses. Uno de los primeros, qué duda cabe, en el que poner nuestra atención es el que ocupa nuestra portada, «Abe´s Exoddus», locura sana de los chicos de Oddworld Inhabitants, que nos devuelve a uno de los protagonistas más... ¿extravagantes? de aquellos que han pasado por el mundo del videojuego, el simpaticón Abe. No es sino la punta del iceberg de novedades inmediatas, entre las que también podemos encontrar «Total Annihilation: Kingdoms». Los chicos de Cavedog se marcaron una presentación oficial del producto hace unas semanas, en Londres, y hasta allí nos fuimos con el petate para conocer todo lo que la continuación de «TA» tenía que ofrecer, y charlar con gente tan importante de este mundillo como Ron Gilbert, fundador de la compañía.

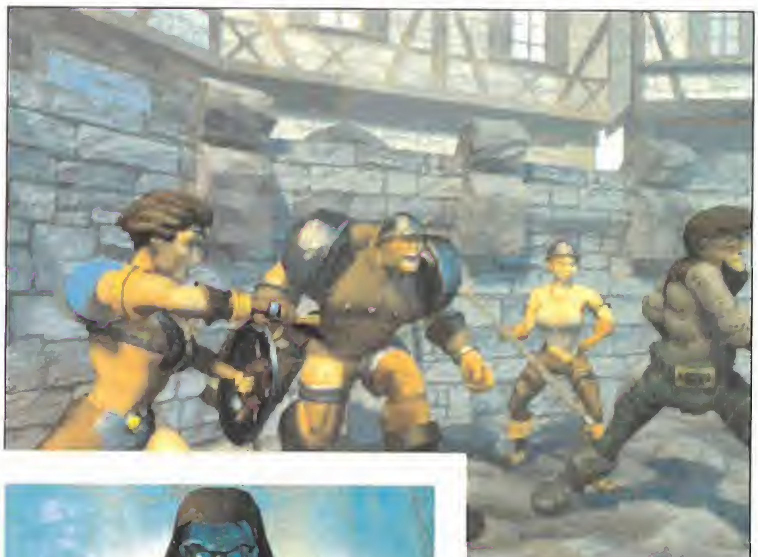
Y, bueno, hablamos de novedades, de futuro inmediato, de... de números extra, puesto que el que tenéis en vuestras manos es un número muy especial, en el que hemos querido incluir un suplemento dedicado a un puñado de títulos de una compañía no muy conocida, que empieza ahora, y viene de Estados Unidos. Son unos chicos que hablan de cosas de Imperios Galácticos, una Fuerza estraña, o algo así, y de aventureros que llevan látigos y sombreros. Dicen llamrse LucasArts, y aseguran que su jefe está como loco por una tal princesa Leia... Quién sabe, a lo mejor llegan lejos. Bromas aparte, no paséis por alto el apartado que hace de este mes, un número de Micromanía verdaderamente especial. Y no dejéis tampoco de revisar todos los contenidos de páginas interiores. El próximo mes, más.

r i o 47

795 ptas. (IVA incluido)

121. MEGAJUEGO SiN

Con un amplio curriculum a sus espaldas y el soporte tecnológico del engine 3D más utilizado en la historia del videojuego –el de «Quake II», desarrollado por id Software–, los integrantes de Ritual Entertainment, han sido capaces de crear un título que abre una brecha en el género del arcade 3D. Excelente ambientación, un guión sobresaliente, ligeros toques de aventura y unos protagonistas dotados de una gran, y muy bien definida, personalidad son sólo algunos de los ingredientes principales que hacen de «SiN» un título imprescindible.



212. PATAS ARRIBA

MIGHT & MAGIC VI. THE MANDATE OF HEAVEN

La más compleja, completa, excitante y atractiva entrega de la serie «Might & Magic» nos lleva al mundo de Enroth con el objetivo de acabar con una terrible maldición. Pero eso, como es fácil suponer, no es tarea susceptible de llevarse a cabo en un ratito. Para facilitar un poco las cosas, hemos preparado una extensa guía que os ayudará en vuestro deambular por este reino de fantasía.

MICRO manía

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Alvarez, Luis A. González, David E. García, Conchita Araluce, Eva García
CD-ROM
Jesús Martínez, Pablo Aguilar
Secretaría de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón Ventura y Nieto, Sol Tomás Cristina Plata, Pedro J. Rodríguez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera.

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena** <jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

Circulación controlada por

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

CD-ROM ESPECIAL

MÁS ALLA DE LOS SUEÑOS
La pesadilla de Robin Williams

Os presentamos en exclusiva, el CD-ROM interactivo de la película «Más Allá de los Sueños», el último filme de Robin Williams

Chris Nielsen –Robin Williams– siente un amor sin límites por su esposa Annie –Annabella Sciorra–. Desde el día en que se conocieron, nunca han dejado de estar juntos. Ahora, la muerte les ha separado, pero sólo por el momento... Así de sencilla, y de complicada a la vez, es la historia de amor que nos cuenta película «Más Allá de los Sueños», una película que mezcla el drama con la comedia y que, además de contar con la presencia de Robin Williams, junto a él interviene Cuba Gooding Jr., también oscarizado por la Academia Americana de Cine.

En este CD-ROM interactivo que os presentamos película «Más Allá de los Sueños», podréis descubrir y navegar por la preproducción, producción y postproducción de la película, es decir, podréis conocer a fondo lo que va a ser el más sonado éxito de Robin Williams en su carrera cinematográfica, con la posibilidad de conseguir una nueva estatuilla dorada. Nuestra aplicación exclusiva cuenta con el siguiente menú principal: Galería de imágenes, Trailer promocional de la película, Detrás de la cámara, Equipo técnico, Equipo artístico, Salvapantallas y Enlace Internet.

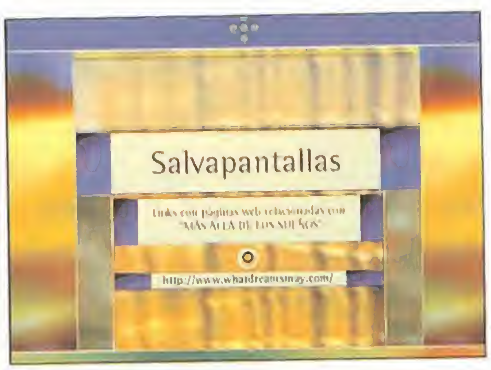
SUEÑOS A TODO COLOR

En la Galería de imágenes encontraréis una gran cantidad de representativas fotografías de la película «Más Allá de los Sueños» acompañadas de un breve comentario. En total son 35 las ilustraciones con que cuenta esta sección, todas ampliables a pantalla completa. Gracias a estas imágenes podréis haceros una idea de cómo es la estética utilizada en la película, un diseño que va a sorprender por su originalidad y colorido, ya que se han basado para su creación en obras de pintores impresionistas franceses y expresionistas alemanes de finales del XIX y principios del XX.

El Trailer promocional de la película dura alrededor de un minuto y medio y en el mismo se nos presenta la trama y sus principales protagonistas, los ya citados Robin Williams, Cuba Gooding Jr., y Annabella Sciorra, además del actor sueco Max Von Sydow. Detrás de la cámara nos da la oportunidad de conocer la opinión de los principales artífices de la película «Más Allá de los Sueños», tanto actores como equipo técnico, sobre determinadas escenas del filme, de cómo se plantearon realizarlas o actuar en las mismas. Por medio de este vídeo de gran metraje, una especie de "cómo se hizo...", sabremos qué sentían los protagonistas al interpretar sus papeles, qué les pareció el guión y la historia en la que se basa «Más Allá de los Sueños», qué esperan de la película, etc.

LOS PROTAGONISTAS

El equipo técnico nos muestra a sus principales responsables de la película, destacando las biografías



del director, Vicent Ward, el guionista, Ron Bass, el director de fotografía, Eduardo Serra, el editor David Brenner, la responsable de vestuario Yvonne Blake y el compositor Michael Kamen, todos ellos ganadores de Oscars o nominados a dicho premio.

Y lo mismo ocurre, pero en lo que a actores se refiere, en el apartado de Equipo artístico. En esta sección podremos leer las biografías completas de Robin Williams, Cuba Gooding, Jr., Annabella Sciorra y Max Von Sydow, desde que se iniciaron en el mundo del cine, hasta sus más grandes éxitos y más interesantes películas.

Los Salvapantallas que incluimos en este CD-ROM exclusivo de «Más Allá de los Sueños» nos ofrece la oportunidad de "ocupar" nuestro escritorio con imágenes de la película, y el último punto de nuestro menú principal es el Enlace de Internet, que nos llevará a la "homepage" de la película, cuya dirección es:

www.whatdreamsmay.com.

Por último, y semiocultos en la cruz de esfera que aparece en el menú principal, nos encontramos cuatro pequeños trozos de secuencias de la película, muy descriptivos de la misma, y que nos animarán más aún a ver la más reciente actuación de Robin William.

THE END

Más de un espectador encontrará similitud entre «Más Allá de los Sueños» y filmes de parecido argumento, ya que tratan el eterno tema de volver a la vida después de la muerte. Pero lo cierto es que el mundo creado en la última película de Robin Williams cuenta con una riqueza formal, generada por ordenador, jamás vista hasta ahora en una película. Tal y como viene sucediendo en las más recientes cintas producidas en Hollywood, la creación de escenarios sintéticos e infográficos que simulen la realidad es la mejor manera de introducir a los espectadores en la trama del film y de dejarles boquiabiertos por sorprendentes efectos visuales. De esta manera nos quedaremos los espectadores de película «Más Allá de los Sueños», todo un espectáculo visual y emocional.

DEMOS

HERETIC II

Parthoris, el más poderoso de los caballeros, ha infectado las almas y los cuerpos de los conciudadanos de Corvus. Éste debe enfrentarse al maligno ser en solitario, contando en un principio con su pobre magia y el bastón del caos. Su objetivo será destruir a Parthoris, y conseguir a lo largo de su aventura el poder mágico suficiente para lograrlo. En la demo disfrutaréis del juego en modo individual y multijugador.

CHINA

Es el año1.775, y el ocaso de uno de los más poderosos imperios está cercano. La Ciudad Prohibida, residencia durante siglos de los emperadores chinos, será el escenario de esta aventura gráfica llena de misterios y peligros. Se ha cometido un horrible crimen, y ahora debes resolver este espeluznante caso. Sólo se conoce el nombre del asesino, el demonio de ojos rojos, pero se ignora qué persona es.

RED JACK

La época dorada de los piratas regresa a vuestras pantallas con esta aventura gráfica con tintes de arcade, que seguro hará las delicias de los aficionados a este tipo de juegos. Encarnado a Nick, un granjero que cuya vida era apacible hasta que se ve inmerso en la aventura de desvelar el secreto de Red Jack.
En la demo, vuestro primer objetivo será el de escapar de la celda donde estáis encerrados. Para ello, no dudéis en conversar con los personajes que aparecen.

POWER SLIDE

El programa «Power Slide» es un arcade de coches que os pondrá los pelos de punta. Al volante de uno de estos extraños vehículos todo-terreno, correís por circuitos de lo más variopintos. En la demo, podréis disfrutar de uno de los circuitos donde correréis por una presa contra los más alocados conductores, o si lo preferís, en una partida en red con vuestros amigos.

UPRISING 2

Después de haber derrotado al Imperio del Hombre en la primera parte, en esta segunda vuestro enemigo es una raza alienígena conocida como los "Trich". Sólo vosotros podéis evitar que estos entren en nuestro sector de la galaxia. La demo que os ofrecemos contiene una misión de entrenamiento y una misión estándar de combate.

TOP GUN HORNET'S NEST

En «Top Gun Hornet's Nest» encontraremos un simulador de vuelo sencillo de manejar y basado en la popular película «Top Gun». Así pues, asumiréis el papel de Maverick y tendréis que ir cumpliendo las diferentes misiones que se os encomienden. En la demo podréis volar dos misiones; en la primera de ellas tendréis que proteger unas fragatas aliadas, y en la segunda deberéis bombardear un centro de comunicaciones del que depende el lanzamiento de misiles nucleares.

LODE RUNNER 2

Podréis correr, pero no os podréis esconder en este extraño mundo isométrico. Tendréis que manteneros siempre un paso por delante del juego si no queréis perecer en los insólitos laberintos atestados de enemigos que ofrece «Lode Runner 2». En este juego de plataformas, la habilidad es fundamental para conseguir terminar cada uno de los niveles, puesto que no sólo tendréis que llegar sanos y salvos hasta la salida, sino que además tendréis que recoger todos lingotes de oro del nivel para poder pasar al siguiente. En esta demo podréis jugar en 5 niveles distintos, además de un tutorial.

GRIM FANDANGO

Algo está podrido en la Tierra de los Muertos y alguien nos está tomando el pelo. Conoced a Manny Calavera, agente de viajes en el Departamento de la Muerte. Manny se dedica a vender viajes de lujo a las almas en su viaje de cuatro años hacia el descanso ►

DEMOS

eterno. Pero hay problemas en el paraíso. Manny no puede avanzar hacia su salvación hasta que no cumpla con su cuota de ventas y parece que las cartas están en su contra, puesto que algo o alguien está evitando que Manny consiga buenos clientes. Cuando Manny se da cuenta de esto, se pondrá en marcha una cadena de acontecimientos que, no sólo amenazaran su trabajo, sino el destino eterno de su alma inmortal.
Inspirado en películas como «Chinatown», «Casablanca» y «El Sueño Eterno», «Grim Fandango» es una mezcla de cine negro con la mitología del México más antiguo.

GANGSTERS

Con «Gangsters» tendréis la oportunidad de ser un gángster en una ciudad de los años 20 del estilo de Chicago. La ciudad, llamada "New Temperance", se ve desde una perspectiva isométrica en la que tiene lugar casi toda la acción. Controlaréis una organización clandestina ocupada en extorsiones, licor ilegal, prostitución, violencia, intimidación, juego, guerra de bandas, corrupción de oficiales, eliminación permanente de individuos y otra serie de actividades lucrativas. Esto es complicado, puesto que tendréis que mantener una reputación de honrado y decente donando dinero, ayudando a la policía y llevando negocios legítimos. Esto lo podréis ver en la rolling demo que os ofrecemos de «Gangsters».

THE CREED

Os encontráis en una nave prisión de alta seguridad rumbo al planeta Skandalon. Concretamente, os dirigís hacia las temibles minas de Trillium de donde nadie sale vivo. Sin embargo, la nave sufre un accidente y todos los presos se escapan y se distribuyen sobre el planeta. En «The Creed» podréis elegir entre tomar el papel de Guy Wolfe o el de Gene Matrix. El primero es el afamado cazarrecompensas que capturó a Gene Matrix.
Ésta última es una peligrosa asesina buscada en toda la confederación como responsable de la muerte de decenas de personalidades importantes. Ambas personas viajaban en la nave siniestrada, Gene Matrix en calidad de prisionera y Guy Wolfe como pasajero.
En la demo que os ofrecemos sólo os será posible jugar como Gene Matrix y no podréis salir del complejo en el que aparecéis; sin embargo, esto será suficiente para haceros una idea del planeta Skandalon y sus violentos habitantes. Os recomendamos que intentéis adueñaros de una pistola quitándosela a alguno de los habitantes.

BALDUR'S GATE

Un mundo fantástico es el escenario de las aventuras y desventuras de los héroes de esta aventura que supone «Baldur´s Gate»; un guerrero, un hechicero, una walkiria... deberán luchar contra los enemigos y peligros que se ciernen en torno a ellos; ogros, dragones, horcos...
En esta rolling demo que incluimos en el CD-ROM podréis disfrutar de este nuevo JDR, que seguro cumplirá con creces las espectativas que ha creado el lanzamiento de este juego entre los aficionados al rol en el PC. Todo tipo de hechizos, armas y enemigos para pasar horas y horas delante del ordenador. La versión final del juego constará de 5 CD-ROM's, por lo que os podéis hacer una idea de lo interesante que resultará.

BUSCO EMPLEO
DISPONIBLE PARA:
GUARDAESPALDAS, CARNICERO, BUTANERO, CANGURO, CAMIONERO, PIZZERO, PODOLOGO, MENSAJERO.
INTERESADOS PREGUNTAR POR GANON EN EL: 902-64646
SHIGERU MYAMOTO ABSTENERSE
MUY PRONTO ZELDA ESTARA EN LA CALLE.
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64
NINTENDO64
www.nintendo.es

CD Manía

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

PREVIEWS

ASTEROIDS

HEAVY GEAR 2

INTERSTATE'82

ASTEROIDS

Vuelve el arcade más famoso de todos los tiempos y posiblemente el primero. En Activision han desarrollado un remake del famoso «Asteroids». Esta vez el juego es en 3D, con posibilidad multijugador y una gran variedad de armas y escenarios. Pero mejor podéis echar un vistazo al vídeo.

HEAVY GEAR 2

En «Heavy Gear II» tendréis que llevar a buen término las misiones que encomienden a vuestro escuadrón de élite. Para ello, vuestros hombres estarán armados con "gears". Estos son vehículos fuertemente armados y preparados para todo tipo de situaciones de combate. Mientras llega producido, disfrutad de esta preview en formato AVI.

INTERSTATE'82

Vuelven los auto-vigilantes con sus potentes coches armados hasta los dientes dispuestos a volatilizar a todo el que se ponga en su camino. Nadie sabe nada sobre el paradero del auto-vigilante, Swinger, desaparecido recientemente...

THIRD WORLD

Este futurístico juego se desarrolla en una ciudad tan enorme, que en realidad cubre un planeta entero. La ciudad se encuentra gobernada por siniestras corporaciones que usan a sanguinarias bandas para mantener su ley de hierro. En medio de este escenario aparece una nueva y desconocida amenaza que tendréis que afrontar. Hechazle un vistazo al vídeo y judgar.

THIEF: THE DARK PROJECT

En «Thief: The Dark Project» asumiréis la identidad de Garret, un hábil ladrón cínico y cansado del mundo. Vuestras víctimas formarán parte de la nobleza corrupta y privilegiada de la ciudad. Sus fortunas estarán a vuestra disposición siempre que los guardas no os vean o, por lo menos, no hasta que sea demasiado tarde.

GAME BOY COLOR

Os ofrecemos un vídeo demostrativo en formato AVI de la nueva consola portátil de Nintendo, Game Boy Color. Como su nombre indica, la gran mejora respecto a anteriores consolas portátiles consiste en su pantalla a color, además de otras novedades no menos importantes. Pero para conocer este nuevo producto lo mmejor es echarle un vistazo al vídeo.

THIRD WORLD

THIEF: THE DARK PROJECT

GAME BOY COLOR

SOLUCIÓN INTERACTIVA

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Este mes os ofrecemos la solución interactiva de «LBA 2» o «Little Big Adventure 2». En esta segunda parte continúan las aventuras de Twinsen que, después de las peripecias de la primera, es ahora todo un héroe. Si os habéis atrancado definitivamente en alguna parte de este divertido juego, no desesperéis, porque aquí tenéis todos los pasos necesarios para acabar la aventura.

TOTAL AIR WAR
Estrategia y Combates Aéreos
Posibilidad de 4 funciones:
• Gestión del armamento
• Elección de misiones
• Control de los AWACS
• Pilotaje
Controlas todos los combates aéreos en 8 países diferentes que ocupan un área de 4,5 millones de km².
Diferentes modalidades de juego: entrenamiento, campaña, combate personalizado, ACMI y varios jugadores, en unos entornos de excepción.
Realizado por los desarrolladores de EuroFighter 2000 y F22 Air Dominance Fighter.
INFOGRAMES ESPAÑA
DID DIGITAL IMAGE DESIGN
www.did.com
©1998 Infogrames United Kingdom Limited. ©1998 Digital Image Design Limited. Todos los derechos reservados.

HAS SIDO ELEGIDO PARA LIDERAR EL ROGUE SQUADRON CONTRA EL IMPERIO.

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

El Rogue Squadron es el cuerpo de élite de pilotos de caza fundado por Luke Skywalker tras la Batalla de Yavin. La Alianza Rebelde dispone de los más potentes cazas, tú sólo habrás de aportar el hardware necesario y una tarjeta aceleradora 3D. Emula a Luke Skywalker, jefe del Rogue Squadron, y toma los mandos de cualquiera de los cazas rebeldes en una experiencia totalmente nueva de combate aéreo de fuego rápido. X-wings, Y-wings, A-wings, snowspeeders, el nuevo V-wing y todo el arsenal necesario para luchar contra el malvado Imperio, en más de 15 misiones (diurnas y nocturnas). Volarás sobre Mos Esley, Mon Calamari, Corellia, Kessel, Barkesh y muchos otros lugares inéditos. Te enfrentarás a los TIE fighters y todas sus variantes, AT-ATs, transportes Imperiales y a todos los terrores tecnológicos del Imperio. Prepárate joven Skywalker, es la lucha a vida o muerte por la libertad.

REQUIERE 3D ACELERADORA

LUCAS Arts

Pequeñas criaturas

Puede que alguno de vosotros recuerde ciertas noticias sobre un título llamado «Baldies» que, con el sello de Gametek, anunciaba un juego de estrategia dotado de grandes dosis de humor, y protagonizado por unas pequeñas criaturas. Aunque, desgraciadamente, «Baldies» nunca llegó a aparecer oficialmente en España, Creative Edge, a través de UBI Soft, anuncia el lanzamiento de «Skullcaps», juego en una línea muy similar, y que aparecerá antes e que acabe el año.

En «Skullcaps» mandaremos a un buen puñado de unas criaturas conocidas como Skullies, intentando defender nuestro territorio de los "Hairies", enemigos ancestrales de aquellos, que intentan saquear nuestros dominios. El juego ofrecerá más de 40 niveles para un jugador, y otros cinco multiusuario, en los que podrán participar hasta 3 jugadores más, a través de red.

Nueva puerta a la diversión

En este mes de Noviembre ha aparecido en el mercado «La 7ª Puerta», un título desarrollado en nuestro país, como adaptación al ordenador de un juego de mesa, que ofrece, dentro de este particular género, una serie de características bastante atractivas. Entre estas, destacan la de poder jugar de modo gratuito a través de Internet, gracias a una clave facilitada con el mismo juego. En la caja se incluye un vídeo de aprendizaje para facilitar al usuario el conocimiento sobre reglas y trucos. Además, es posible escoger personajes masculinos y femeninos, para hacer más atractivo el producto a las chicas, pudiendo personalizar aquellos del modo que más plazca al usuario. Uno de los apartados más interesantes de «La 7ª Puerta» es que se está preparando una competición en Internet, a nivel nacional, cuyas bases se anunciarán en breve.

Se precisa tu ayuda

Acclaim España, a través de su distribuidora en nuestro país, New Software Center, anuncia una gran iniciativa con fines humanitarios. Dentro de pocos días se pondrá a la venta un pack de juegos para PlayStation, que incluirá los títulos «Independence Day», «Overboard», «Actua Soccer Club Edition» y «Thunderhawk 2». El objetivo es recaudar fondos para organizaciones infantiles benéficas. El pack tiene un precio de distribución de 6.000 pesetas y su PVP recomendado será de 9.990, con el objetivo de cubrir los costes de producción, puesto que la compañía afirma que no busca ningún ánimo de lucro con las ventas del pack. Además, los establecimientos de venta tendrán también libertad absoluta para apoyar esta campaña, donando parte de sus ingresos a los mismos fines. Una idea que merece grandes elogios, mucho más en fechas navideñas.

Flash

Dinamic Multimedia anuncia el lanzamiento de varios títulos en una línea económica, de irresistible atractivo, entre los que se encuentran los pack MultiAction 99 y MultiSports 99, que incluyen, respectivamente, «Command & Conquer», «Broken Sword» e «iF 22 V5», por un lado, y «Actua Soccer 2», «PC Basket 6.0» y «Screamer 2» por otro. En la misma línea de lanzamientos, se anuncia, ni más ni menos, que el impresionante «Blade Runner». Una ocasión que no se puede desaprovechar.

Acclaim España anuncia la disponibilidad, a través de Internet, de nuevas misiones para «Forsaken», así como un parche para la versión en castellano del juego, que soluciona diversos problemas para el juego a través de la red. Las direcciones en las que encontrar ambos archivos son, respectivamente, www.acclaim.net/games/forsaken www.acclaim.net/games/forsaken/Patch.html

Fuerzas de choque

Yosemite Entertainment, parte de la familia Sierra, está en pleno desarrollo de «Navy Seals», título que combina acción y estrategia, en un entorno 3D, y cuya aparición se espera para finales de 1.999, o incluso principios del 2.000.

El juego nos llevará a través de diversas misiones que una de las fuerzas de élite, los "Navy Seals", del ejército norteamericano suelen desarrollar en diversos puntos de conflicto bélico a lo largo y ancho del globo. «Navy Seals» promete numerosas posibilidades de acción, y grandes dosis de aventura, al mando de un grupo de soldados, amén de una calidad gráfica realmente sorprendente, y un conjunto de opciones muy atractivo, con una particular atención a los modos de juego multiusuario.

Packs para todos

Newsoft Multimedia, anuncia el lanzamiento de una serie de productos que, con la filosofía de ofrecer una gran cantidad de juegos y aplicaciones al usuario medio, agrupa en series de CD-ROM, que abarcan contenidos que van desde una gran variedad de sencillos juegos para Windows 95 y 98, hasta títulos comercializados de modo singular.

Nombres como «El CD ROM de los juegos para Windows 98», «La Caja de los Juegos», «Max'98», etc., se harán muy pronto muy familiares para todos los asiduos de las tiendas de informática contando, como un aliciente especial, además de estar en nuestro idioma, con un precio muy atractivo en la mayoría de estos productos.

Flash

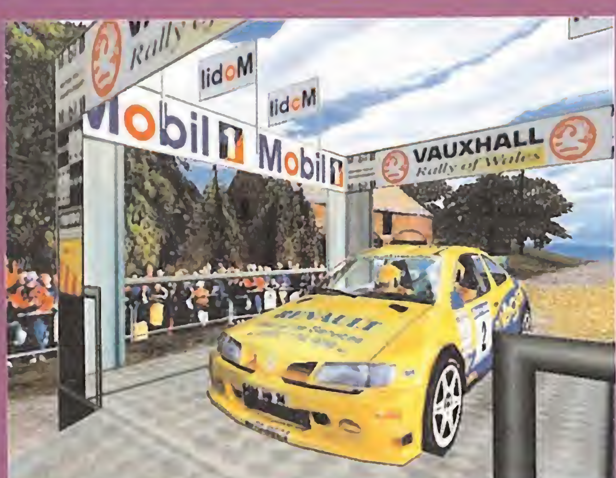
Microsoft ha anunciado los títulos que comercializará, con el sello de Digital Anvil, la compañía creada por Chris Roberts tras su salida de Origin, en un futuro próximo. «Conquest. Frontier Wars», un juego de estrategia 3D en tiempo real, «Loose Cannon», título de acción y aventura, y «Starlancer», que combina acción 3D en primera persona con combates aereos.

Erbe Software ha llegado a un acuerdo para la distribución en España de los productos de SSI/Mindscape y NovaLogic, tras hacerse también con la distribución de los juegos de Psygnosis. La compañía, además, anuncia que abrirá un servidor dedicado a juego en Internet, para los productos de NovaLogic, llamado NOVAWORLD.

Mundos extraños

Synthetic Dimensions está preparando un título de ambientación fantástica, a medio camino entre la aventura gráfica y el rol, que llevará por nombre «Zaitun». La acción se localizará en una antiquísima ciudad, y en un tiempo dominado por los mitos, las leyendas, la magia y los héroes de espada y armadura, reproduciendo, o así al menos lo asegura la compañía, una verdadera mini sociedad, con conflictos relacionados con la religión, el ejército, el sistema legal y la economía de una ciudad. En definitiva, se trata de crear, del modo más realista posible, "vida" en un ambiente interactivo. Un proyecto, desde luego, muy ambicioso.

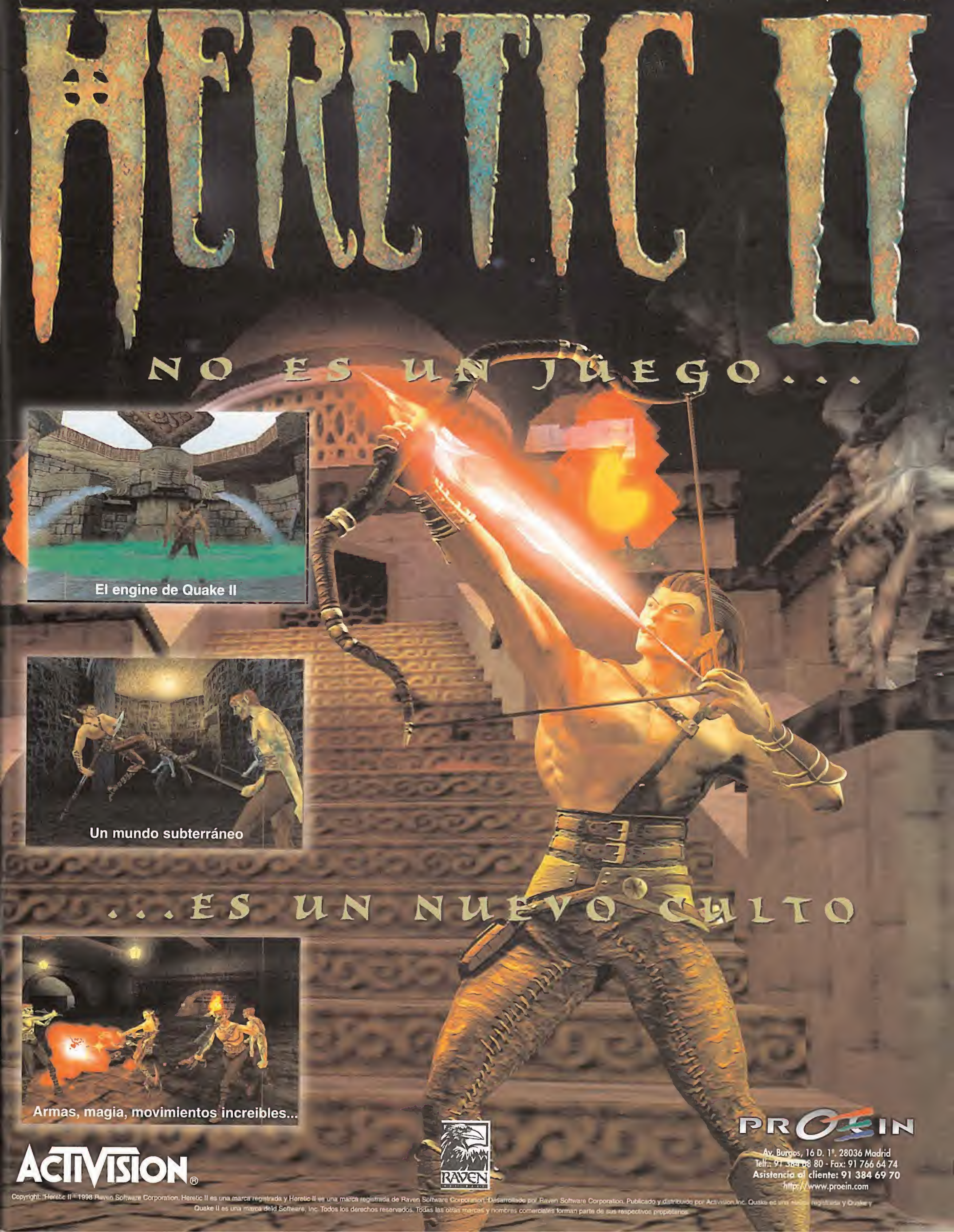
Pisa a fondo



Cuando escribimos estas lineas, el mundial de rallies está casi tocando a su fin. Sin embargo Europress planea alargar la temporada con el lanzamiento, en breves fechas de «Rally Champ 99», título que viene a ofrecer una dura competencia a juegos como «Sega Rally 2», en preparación, o «Colin McRae Rally», ya disponible en el mercado español. «Rally Champ 99» cuenta con una calidad gráfica altisima, y promete unas dosis de realismo como nunca antes se han visto en un simulador de estas caracteristicas. Además, Europress asegura que se incluirán en el juego opciones de arcade y simulación, para cubrir las exigencias de todo tipo de usuarios.

Flash

Entre los dias 18 y 28 del mes de Diciembre, se celebra en el Círculo de Bellas Artes, en Madrid, una nueva edición del Salón del Videojuego, que abrirá sus puertas al público de 10:30 a 14:00 horas, y de 16:30 a 21:00, todos los días, excepto 24 y 25 de Diciembre, domingos tarde y lunes por la mañana. Se realizará la elección del Videojuego del Año 1.998, cuyo resultado se dará a conocer el 23 de Diciembre, en una gran fiesta de disfraces que está prevista para ese día.


HERETIC II
NO ES UN JUEGO...
El engine de Quake II
Un mundo subterráneo
...ES UN NUEVO CULTO
Armas, magia, movimientos increibles...
ACTIVISION
RAVEN
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 08 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com
Copyright: "Heretic II" © 1998 Raven Software Corporation. Heretic II es una marca registrada y Heretic II es una marca registrada de Raven Software Corporation. Desarrollado por Raven Software Corporation. Publicado y distribuido por Activision Inc. Quake es una marca registrada y Quake y Quake II es una marca de id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas y nombres comerciales forman parte de sus respectivos propietarios.

Conflictos futuristas

Topware está preparando la segunda parte de un juego de estrategia en tiempo real que dejó muy buen sabor de boca hace ya un año. «Earth 2150», continuación de «Earth 2140», continúa, en cierto modo, la historia que dio forma al primer juego.
Tras la apocalíptica batalla entre los dos bandos en conflicto en el año 2.140, el planeta sufrió graves alteraciones que desembocaron en la variación de su órbita, y su aproximación, paulatina pero constante, al Sol. Catástrofes naturales se han venido sucediendo desde entonces. La única salida es construir grandes transportes que lleven a los seres humanos hasta Marte y, desde allí, partir en busca de nuevos planetas que colonizar.
«Earth 2150» utiliza un nuevo entorno gráfico, totalmente en 3D y que aprovecha las opciones de aceleración por hardware. Se han incluido ciclos de día y noche en la acción, y multitud de efectos gráficos. Una de las características más atractivas del juego es que, a medida que transcurre el tiempo, y supuestamente la Tierra se acerca al Sol, los escenarios se van modificando en tiempo real, ante los cambios experimentados por el planeta. Un título que habrá que vigilar muy de cerca.

Bichos

Sony ya tiene casi a punto la adaptación a videojuego de la película creada al alimón por Disney y Pixar, «A Bug's Life», de reciente estreno en nuestro país. «A Bug's Life» –o «Bichos», como se ha traducido aquí–, narra la historia de una simpática hormiga que, un buen día, decide que lo suyo es ir contracorriente y dejar de hacer lo que todos los demás. La idea está resultando en un título que se sitúa a medio camino entre la aventura y las plataformas 3D –nada nuevo, en su idea original–, pero que parece se está adaptando con bastante fidelidad al guión de la película, además de poner al jugador en situaciones ciertamente curiosas, en un entorno bastante extraño –al menos, si nos metemos en la piel de una criatura que apenas mide unos centimetros– con multitud de obstáculos que superar, en los que poner a prueba toda nuestra sagacidad.

7 reinos más

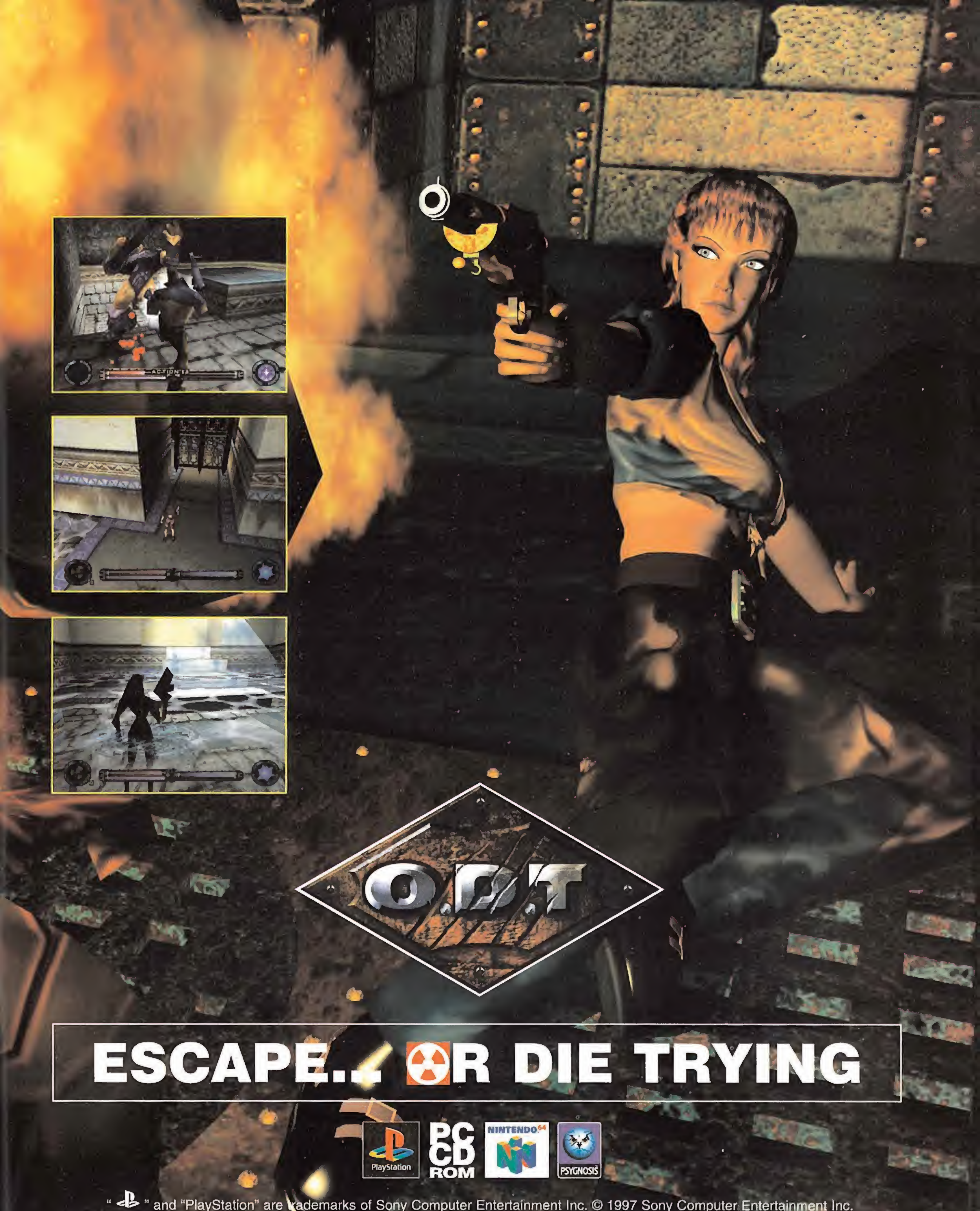
Interactive Magic anuncia el lanzamiento, para primavera del 99, de «Seven Kingdoms II», que vendrá a unirse al título original y a su ampliación «Ancient Adversaries», con una historia que nos emplaza como arranque, al final justo de la primera parte. El advenimiento de los Siete Reyes acabó con la amenaza de los Fryhtans, criaturas bestiales que aterrorizaban a la humanidad en los tiempos antiguos. Sin embargo, esta raza que se creía aniquilada ha vuelto a dar señales de vida y, lo que es peor, de haber desarrollado una inteligencia mucho mayor, lo que les convierte en doblemente peligrosos.
Un nuevo diseño gráfico, más atractivo y detallado que su antecesor, más opciones de juego y gestión de recursos y unidades, nuevas misiones y posibilidades de acción es lo que promete «Seven Kingdoms II», que puede plantar una dura batalla en el género de la estrategia a títulos consagrados hoy disponibles.

Flash Flash

Centro Mail tiene prevista la apertura de un nuevo gran centro en Madrid, dedicado, aparte de la venta de productos de informática y videojuegos, a la oferta de juego en red y a través de Internet, con múltiples terminales situadas a disposición de clientes y usuarios en general, para impulsar esta modalidad de juego que, a veces, no encuentra el suficiente eco en nuestro país. El nuevo centro se abrirá este mes de Diciembre.

Todo terreno

Accolade y Electronic Arts anuncian el inminente lanzamiento de «Test Drive 4x4», título que perpetúa la vida de la saga «Test Drive», aunque cambiando los habituales vehículos deportivos de los juegos conocidos de la serie, por poderosos "pick up" y todo terrenos, que compiten en circuitos de notoria rudeza y múltiples obstáculos naturales. Barro, agua, nieve... cualquier elemento imaginable que se pueda encontrar en un trazado rural, está fielmente representado en «Test Drive 4x4», que aparecerá para PC y PlayStation en pocas semanas.


ACTION
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS

Premio a la calidad

"Ring. El Anillo de los Nibelungos", aventura de Cryo de inminente aparición en España, ha recibido uno de los prestigiosos premios EMMA, como la mejor aventura gráfica del 98, título que tiene aún más mérito si consideramos que algunos de sus competidores eran juegos de la talla y el renombre de "Grim Fandango", como ejemplo más representativo.

"Ring" aparecerá totalmente traducido al castellano en nuestro país, y es una de las últimas y más celebradas producciones de Cryo, basada en la Ópera de Wagner. En la línea habitual de los productos de la compañía, "Ring" hace gala de unos gráficos sensacionales, amén de incluir gran parte de la partitura original del compositor alemán como banda sonora principal.

Competición de altura

Coevys, S.L. empresa afincada en Alicante anuncia la convocatoria e inminente organización, durante los primeros meses de 1999, del Primer Campeonato Oficial de Fútbol Virtual. Se trata de un ambicioso proyecto en el que, a través de Internet, usuarios de toda España podrán participar en una competición "real", basada en diversos resultados de partidos de fútbol que, con "FIFA 99" como soporte tecnológico en sus versiones de PlayStation y PC, los participantes deberán remitir a la compañía para su inclusión en una clasificación a nivel nacional, en la que tras diversas fases eliminatorias se otorgará el titulo de "Campeón" oficial.

Diversas empresas, incluyendo multinacionales, participarán como sponsor oficiales del campeonato que, con miras al futuro, planea llegar a toda Europa a través de la Red. La organización oficial se anunciará dentro de pocas semanas, cuando Coevys, junto a Bull –el encargado de todo el soporte técnico para la red- organice una rueda de prensa para todos los medios especializados. Dentro de poco podremos ofreceros más información.

La nueva ola

Hammer Technologies, una de las más jovenes compañías de desarrollo de videojuegos en España, anuncia el inminente lanzamiento, para los primeros meses de 1999, de varios títulos que abarcan una gran variedad de géneros. Dos de estos programas, "Fútbol Directo" y "Hellfire", un simulador/manager de fútbol y un arcade de combate aéreo, respectivamente, se perfilan como los primeros que aparecerán en el mercado.

"Fútbol Directo" se sitúa en una línea muy similar a la de "La Liga de las Estrellas", de E.A. o el "PC Fútbol" de Dinamic, incluyendo opciones de estrategia, y simulación y arcade de partidos de fútbol. Utiliza un motor 3D de gran calidad, que contribuye a potenciar todo el realismo del conjunto en animaciones y ambientación.

"Hellfire", además del combate en s, con distintos modelos de helicópteros a nuestra disposición, incluirá, según afirma Hammer, un cierto componente estratégico para dar mayor versatilidad a las misiones.

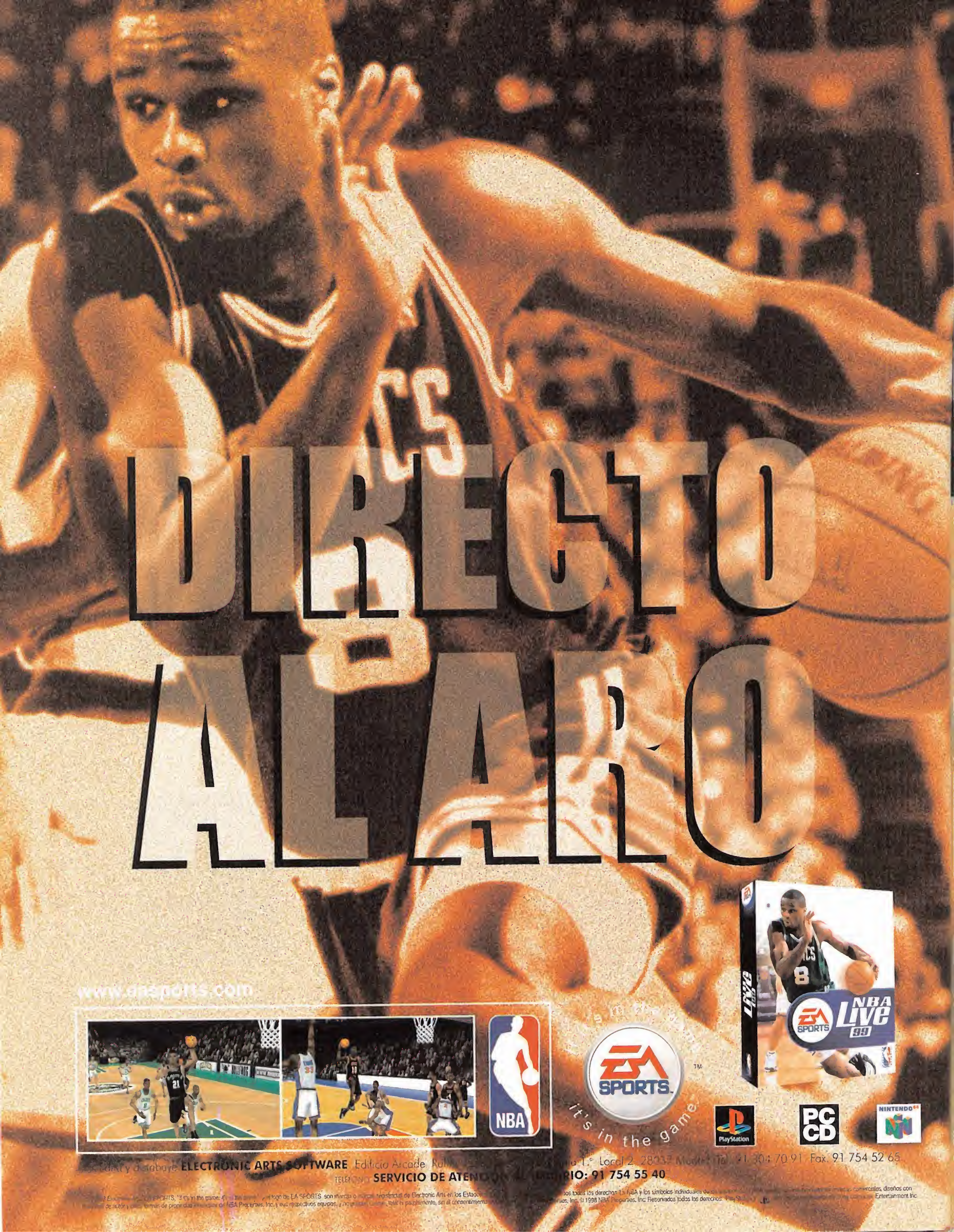
Constará de cuatro escenarios bien diferenciados, con un total cercano a las 25 misiones. Cerca de cien objetivos distintos se están incluyendo en "Hellfire", que contará con un engine capaz de generar escenarios formados por un número superior a los 90000 polígonos, y contará con todo tipo de efectos gráficos, para aprovechar al máximo el potencial de las tarjetas aceleradoras 3D.

CONCURSO GENIUS

50 GANADORES

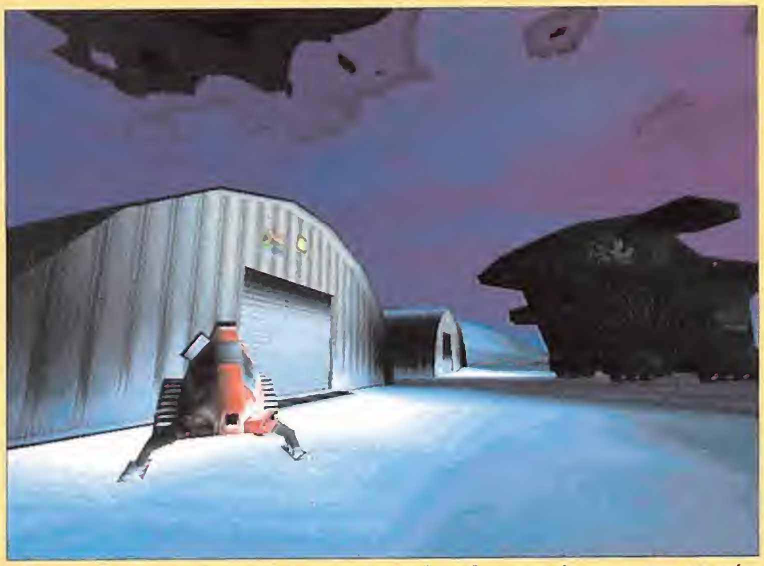
PREMIO: **Joystick para PC "Power Station"**

Nombre	Ciudad	Nombre	Ciudad
Daniel Lozar Barbosa	Barcelona	Eduardo Soroa Pina	Zaragoza
José Angel Pineda Ortega	Burgos	Javier Maorad Pastor	Teruel
José Cebria Ludeña	Valencia	Alfonso Ruiz Fontalba	Málaga
Antonio Fuentes Botella	Alicante	Juan Andrés Mestre Martí	Valencia
José Ignacio Marcos Pérez	Valladolid	Fernando Ameneiros Aguirizabal	La Coruña
David Saune Sánchez	Barcelona	Patricio Moral Berjillo	Sevilla
Juan Alberto Benítez González	Badajoz	Víctor Javier Martín del Olmo	Córdoba
Diego Barreales Baena	Alava	Javier Vadillo Vicente	Valladolid
Miguel Salamanca Cortina	Salamanca	Alvaro Aguilar-Tablada Espinosa	Málaga
David Rojas Díaz	La Coruña	Mario Rodríguez Maya	Asturias
César Veintemilla Sánchez	Madrid	Andrés Sanzo Pérez	Asturias
Gonzalo Sena de la Paz	Madrid	Brais Ruiz Prieto	Lugo
Eduardo Lozano Sánchez	Madrid	Luis Jiménez Domínguez	Madrid
Francisco Patiño Pozuelo	Ciudad Real	Anselmo Martínez Blázquez	Albacete
Ildefonso Cordero Antoranz	Vizcaya	Raúl Guinea Izquierdo	Burgos
Luis Miguel Alvarez Fernández	Madrid	Francisco López Hernández	Cádiz
Alonso de los Ríos Rizo	Madrid	César Pastor de los Bues	Palencia
Francisco Ortus Escudier	Cádiz	Amador Loureiro Blanco	La Coruña
Carmen Romero Guillén	Madrid	José Ignacio Palau Rodríguez	Guadalajara
Carmelo Alonso Castro	Tarragona	Ricardo Sanfrutos Andión	Barcelona
Sihune Galve Badia	Barcelona	Aritz Etxaniz Ulazia	Vizcaya
Víctor Capilla García	Valencia	Fco. Javier Vicario la Torre	BArcelona
Arsenio Torrijos Ruiz	Madrid	José María Font Oriol	Barcelona
Mayte Flores González	MurciaSergio	Juan Manuel Mauri Romero	Cádiz
Blanco Bregón	Vizcaya	Daniel Criado Rabadán	Valencia


DIRECTO
AL ARO
www.easports.com
NBA
EA SPORTS
it's in the game
NBA Live 99
PlayStation
PC CD
NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade
Local 2. 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
SERVICIO DE ATEN
RIO: 91 754 55 40

La Universidad de GT INTERACTIVE

EL PASADO DÍA 25 DE OCTUBRE, MICROMANÍA TUVO LA OPORTUNIDAD DE VISITAR LA SEDE DE GT INTERACTIVE EN LONDRES, DONDE PUDIMOS CHARLAR NO SÓLO CON LOS INTEGRANTES DE ESTA EMPRESA, SINO TAMBIÉN CON UNO DE LOS GURÚS DE LA INFORMÁTICA: RON GILBERT, QUE NOS HABLÓ DE CAVEDOG Y SUS NUEVOS PROYECTOS.



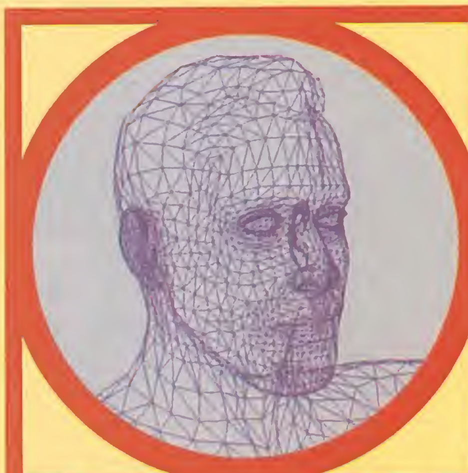
«Amen» fue otro de los títulos presentados. A pesar de encontrarse aún en un estado muy precario, pudimos contemplar su enorme calidad.

En «Elysium», otro de los proyectos que Cavedog está llevando a cabo con GT Interactive, se le está dando gran importancia al aspecto gráfico.

Sita en Merylebone Road, se encuentra la Old Grammar School, el edificio que sirve de refugio a los integrantes de GT Interactive en Londres y en el que se ocultan todo tipo de sorpresas. La presentación de los futuros títulos de esta empresa sirvió de motivo para reunir a una veintena de representantes del sector informativo de todas partes de Europa, dándonos la oportunidad de conocer en vivo y en directo a dos integrantes de Cavedog: Brandon Smith y Clayton Kauzlaric, y al fundador de la misma, uno de los padres de la informática lúdica y creador de, entre otros éxitos «Maniac Mansion», y procurador de muchas horas de diversión, Ron Gilbert.

La mayor parte de la reunión se centró en un título de próxima aparición en el mercado; la continuación del conocido por todos «Total Annihilation», cuyo nombre será «Total Annihilation: Kingdoms» y que lejos de emplazarse en un lejano futuro plagado de fuerzas robóticas, nos transporta a una fantástica Edad Media, donde los arqueros, espadachines, magos y dragones pugnarán por el dominio de una tierra vasta en riquezas aún por explotar.

«Amen» y «Elysium» fueron otros de los juegos presentados, aunque muy escuetamente, dado que se encuentran aún en un estado muy precario, pero de los que sí sacamos algo en claro es que de seguro darán mucho de qué hablar en un futuro. También se habló largo y tendido de «Good and Evil», el, por así llamarlo, próximo "niño" del maestro Ron y del que no sabíamos más que especulaciones hasta que nos encontramos con su creador, el cual estuvo encantado de compartir información al respecto con todos nosotros.



«Amen» y «Elysium» fueron otros de los juegos presentados, muy escuetamente, dado que su grado de desarrollo resulta aún muy primitivo

DOS DÍAS DE INFORMACIÓN Y RISAS

Llegamos el Domingo 25 al lugar de reunión, donde fuimos convenientemente presentados para, a continuación, comenzar a tratar los temas que hasta allí nos habían llevado, aunque eso sí, en un tono distendido ya que la reunión seria iba a ser al día siguiente.

Allí, Micromanía pudo desmitificar la creencia de que todos los personajes importantes o famosos en un sector en particular, tienden a mirar a la gente desde su pedestal y en absoluto a mezclarse con la gente "común". Ron Gilbert, dejando a un lado su extenso e invalorable curriculum, fue cordial y amistoso, y siempre estuvo dispuesto a hablar de cualquier tema, por muy lejano que fuese del referente a la informática y a los juegos.

El lunes 26 de Octubre por la mañana, encaminamos nuestros pasos a la Old Grammar School, sede de GT Interactive en Londres, y punto de encuentro general, donde, en una sala de reuniones fastuosa, fuimos partícipes de la presentación para la prensa de «Total Annihilation: Kingdoms».

Preguntas, curiosidades y momentos divertidos se sucedían a cada momento, mientras no dejábamos de sorprendernos de las cualidades e impresionante nivel técnico que desplegaba aquella versión pre-alpha del mismo.

Tras un concienzudo examen al que será el próximo éxito –ponemos la mano en el fuego– de Cavedog, fuimos llevados a otra sala, donde, ya mucho más en serio, y con un cariz más enfocado al tema de los videojuegos para ordenador, pudimos entrevistar a Ron Gilbert, conociendo así un poco más de un genio dentro del sector.

RON Gilbert

PADRE DE NUESTRA DIVERSIÓN

Gracias a GT Interactive, tuvimos la oportunidad de entrevistar a uno de los maestros de la programación y diseñador de muchos juegos que ya forman parte del Olimpo del software: Ron Gilbert.

MICROMANÍA: ¿Cuál fue el primer juego que diseñaste?
RON GILBERT: *Mi primer juego fue «Maniac Mansion». Antes, programar un juego era muy diferente porque uno sólo podía hacerlo en su casa con un poco de paciencia. Los gráficos, el sonido y demás aspectos, podían ser llevados a cabo únicamente tecleando frente a la pantalla. Después, sólo restaba presentarlo a una distribuidora, tener la suerte de que les gustara y llevarse una media de 20.000 $ por los derechos del mismo. Ahora las cifras se han disparado, hablando ya de cientos de miles de dólares de presupuesto; ya no hay sólo una persona detrás de un proyecto, sino un numeroso equipo de profesionales, y el tiempo de creación es mucho mayor también.*

MM.: ¿Qué tipo de juegos te gustan más?
R.G.: *Las aventuras, aunque sé que ahora lo que más pega es la estrategia en tiempo real y los arcades.*

MM.: ¿Crees que el género de la aventura gráfica está decayendo?
R.G.: *No. Pienso que cada género pasa por una cierta época y a éste le toca una de remodelación y progreso para adaptarse a las exigencias actuales.*

MM.: ¿Cuál crees que es el futuro de las aventuras?
R.G.: *Creo que el género de las aventuras va a evolucionar sobre todo en lo referente a entorno y gráficos. Lo primero, hacia una mayor interacción y libertad frente al mismo, cambiándolo a una perspectiva 3D, con un juego libre de cámaras que permita mirar aquella zona de la pantalla que realmetne queremos mirar y no estar sujetos a un número limitado de vistas y, en lo referente a los gráficos, pienso que serán predominantes los gráficos renderizados sobre los sprites y las imágenes de vídeo.*

MM.: ¿Has oído hablar de «Broken Sword»?
R.G.: *No, la verdad es que no, hemos tenido ninguna noticia de ese juego en América…* (tras contarle un poco de qué va, el sistema de juego que lleva, y el éxito que ha tenido en Europa)… *realmente interesante. Trataré de hacerme con uno pronto…*

MM.: ¿Qué opinas de «Commandos: Behind Enemy Lines»?
R.G.: *Me parece un gran juego a todos los niveles. Tal vez la dificultad se les haya ido un poco de las manos a los programadores, porque mientras que los cinco primeros niveles parecen de entrenamiento para conocer las habilidades de cada personaje, a partir del sexto es muy difícil progresar de forma continuada. Pero es una forma diferente y acertada de ver la estrategia.*

MM.: ¿Qué puedes decirnos de «Amen», otro de vuestros títulos en preparación?
R.G.: *En «Amen» se van a mezclar los géneros del arcade y la aventura, bajo un entorno 3D con una perspectiva subjetiva.*
La aventura se desarrollará en un mundo enorme, cuyas zonas diferentes se interconectan entre sí, pudiendo movernos con total libertad por ellas. No es una sucesión de niveles en los que tenemos que matar a todo bicho viviente, para avanzar en el juego. De hecho, os aseguro que, a pesar de que es francamente difícil, se podrá acabar el juego sin necesidad de matar a nadie, aunque eso no quiere decir que el juego no tenga dosis de acción, porque enemigos habrá en cantidad.
Una curiosidad de este juego es que uno de los niveles será la representación fidedigna de una estación espacial que en estos momentos se está construyendo.

MM.: ¿Qué proyectos se presentan en el futuro de Ron Gilbert?
R.G.: *En estos momentos estoy llevando a cabo un proyecto que lleva por nombre «Good and Evil» que podrá ser encasillado dentro del género de los juegos de rol, con tintes de aventura, y en el que pretendo incluir todo aquello que siempre he querido hacer en un juego y que casi siempre, por las razones que sea, me ha sido imposible.*

«El genero de la aventura gráfica no está muerto, en absoluto»

PREVIEW

CAVEDOG
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Las fuerzas eleme

Utilizando el engine mejorado que hizo posible una maravilla dentro del género de la estrategia como es «Total Annihilation», en Cavedog se está creando un proyecto ambicioso que, en esta ocasión, nos trasladará hasta una Edad Media donde la espada y la brujería se enfrentarán de forma tan cruel como nunca.

La creación de los personajes está siendo mucho más complicada que cuando se hizo la primera parte, dado su carácter humano

No tendremos limite de unidades seleccionadas, lo que hará que se desarrollen auténticas batallas campales.

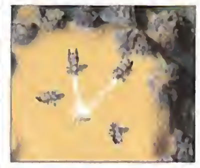
Los castillos protegerán a nuestras unidades de muchos ataques directos, como las flechas de los arqueros.

El movimiento de los barcos será muy detallado. Desde el movimiento de las velas, hasta el ondear de la bandera.

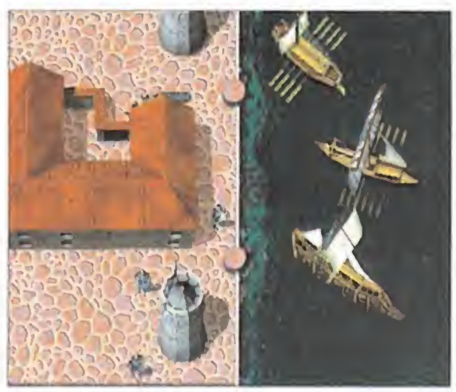
Cuatro ejércitos se enfrentarán entre sí por un motivo común: el dominio completo del planeta. Para ello, utilizarán los poderes de los elementos de la vida: tierra, agua, fuego y aire.
Aramon, que tendrá la fuerza del elemento tierra, basará su fuerza de combate en las unidades terrestres y su defensa en enormes castillos y poderosos e impenetrables muros de piedra. Careciendo de unidades de agua o aire.
Veruna, el reino del agua, demostrará su mayor fuerza en terreno acuoso, con sus enormes barcos de guerra y con toda clase de monstruos marinos. Los puertos y zonas costeras serán los objetivos principales de este bando.
Los habitantes de Zhon, con el aire a su lado, serán los señores del cielo y de la confusión. No sólo dispondrán de murciélagos gigantes y poderosos dragones, sino que también tendrán habilidades de distracción, como la creación de unidades ilusorias.
En Taros reina el fuego y sus habitantes tendrán la misma capacidad de destrucción que este elemento. Demonios, tropas de no muertos y mortales hechizos, serán sólo el comienzo de la verdadera capacidad de este grupo.

UN ENGINE MEJORADO

La elaboración de «Total Annihilation: Kingdoms» está siendo mucho más complicada, si cabe, que la del título antecesor. Las razones son varias, pero principalmente se centran en la creación de los personajes.
Generar unidades robóticas tiene decenas de ventajas, de las que carecen las que representan a h·manos. Para empezar, un robot, por ejemplo, tiene un cuerpo formado por placas metálicas, por lo que el número de polígonos es mucho menor y además puede girar su cintura 360º, de manera que es mucho más sencillo realizar las



ntales en conflicto



secuencias de movimiento de ataque cualquiera que sea la dirección a la que dispare. Una unidad humana, por el contrario, lleva ropa y tiene musculatura, lo que incrementa alarmantemente en complejidad y cantidad tanto las texturas como el número de polígonos; siempre tiene que encarar al enemigo para atacarle, lo que hace necesario generar otra clase de movimientos como los de las piernas o la cabeza, e incluso están creando diferentes secuencias de golpes y ataques para darle más realismo a las batallas.

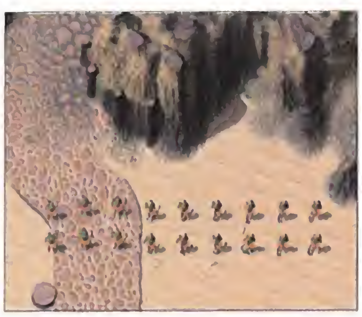
Por otra parte, las sombras van a dejar de ser meros círculos negros que van todo el tiempo bajo la unidad, sino que van a seguir al pie de la letra las posiciones de los personajes e, incluso, van a respetar los desniveles del terreno, efecto que se notará, sobre todo, en la sombra de las unidades aéreas.

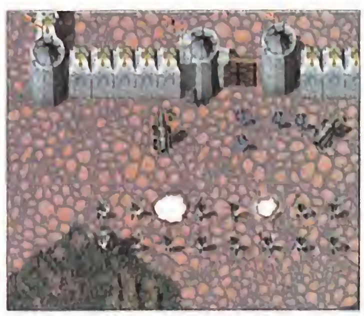
«Total Annihilation: Kingdoms» va a tener un mayor índice de realismo en los combates entre tropas y asedios a castillos. Por ejemplo, no será posible dañar muros usando únicamente las flechas de los arqueros, sino que para atravesar una pared de piedra precisaremos de algo más pesado –como una catapulta–. Algunas tropas de alto nivel serán inmunes también a ciertos tipos de ataque, como será el caso de los no-muertos, que únicamente podrán ser dañados por hechizos o armas mágicas.

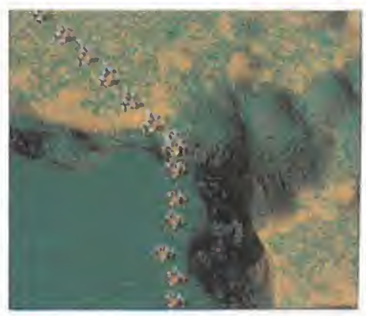
Se espera que la fecha de lanzamiento de «Total Annihilation: Kingdoms» sea la primavera del año que viene, una fecha un tanto apresurada, a nuestro entender, si cotejamos el estado en el que nos fue enseñado el juego en la rueda de prensa de Londres. Esperemos que no se retrase mucho y podamos disfrutar cuanto antes de esta nueva locura bélica de Cavedog.

C.F.M.

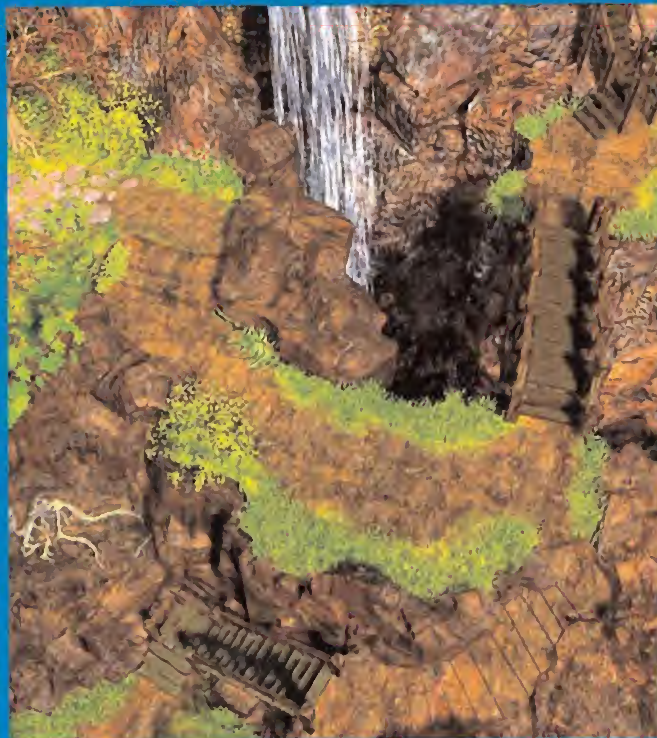
Las sombras respetarán los desniveles del terreno, deformándose cuando sea preciso







IMÁGENES DE



SILVER

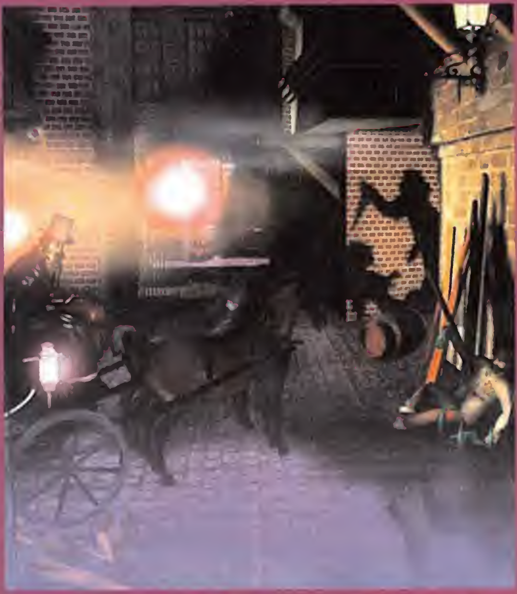
Son sólo algunos de los escenarios de la gran aventura que Ocean e Infogrames están desarrollando en sus estudios de Manchester, pero sirven como indicativo válido de todo lo que será «Silver», un título revolucionario, sin lugar a dudas. Fastuosa ambientación, historia y guión dignos de la pantalla grande, acción en tiempo real, hechizos, espada, brujería... Todo un cúmulo de maravillas puestas a disposición de la aventura más sorprendente que se prepara para los meses próximos, y que ya mucho antes de su publicación tiene visos de estrella imprescindible.

ACTUALIDAD

PRO PINBALL
BIG RACE USA

Empire sigue empeñada en conseguir el simulador de pinball definitivo –curiosa contradicción la de la "simulación", en un tipo de juego que es arcade 100%–, y tras el lanzamiento de anteriores entregas de «Pro Pinball» llega «Big Race USA», un juego con el que la compañía da una vuelta de tuerca más al realismo gráfico, sonoro y la jugabilidad posible en una sencilla –aparentemente– mesa de pinball. «Big Race USA» está siendo cuidado al detalle en todos sus aspectos y, fundamentalmente, el gráfico, con todo tipo de efectos fotorrealistas.

SCOTLAND
YARD



Cryo está en plena efervescencia. «Ring», «Riverworld», «Third Millenium», «Deo Gratias», «Mankind»... La lista de novedades para los próximos meses parece interminable, pero aún hay más. El último juego en añadirse a los planes de la compañía francesa es «Scotland Yard», curiosa combinación de rol, estrategia y aventura, ambientada en el Londres de la época victoriana, y donde la fantasía se mezcla con la realidad histórica en un juego muy especialmente pensado para modalidades multiusuario, y con Internet como gran meta. Todo tipo de personajes, situaciones y objetivos en un juego que, como siempre, demuestra el especial talento de los diseñadores gráficos de Cryo.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

CANSADO DE LOS ARCADES

Tengo un Pentium 233 MMX, con 64 MB de RAM, una Matrox Millenium de 4 MB, una Monster 3D, un disco duro de 6,5 GB, y una Sound Blaster AWE 64. Con el lanzamiento de chipset Voodoo 2, ¿tendré que tirar a la basura mi Monster 3D? ¿Tanta es la diferencia?
Mi género favorito era el de los arcades tipo «Quake», pero me he cansado. Compré hace poco «Resident Evil» y me encantó. ¿Para cuando saldrá «Resident Evil 2» para PC? ¿Saldrán conversiones de juegos como «The House of the Dead», «Sega Rally 2» o «Dead or Alive»? ¿Puedo conseguir parches de «Last Bronx» y «Sega Rally»?

Javier de Grandes. Barcelona.

RESPUESTA: *Con el ordenador que tienes, con la Monster 3D tienes más que suficiente para disfrutar de los juegos actuales, pues por ahora no hay ningún juego para 3Dfx Voodoo 2, que no funcione con una Voodoo. Por supuesto que habrá mejoras sensibles entre una tarjeta y la otra, pero de jugar se puede hacer con las dos.*
No hay fecha fija para la salida de la conversión hacia PC de ese fantástico juego de Capcom.
«The House of the Dead» ya tiene su versión de PC, mientras que tanto «Sega Rally 2» como «Dead or Alive», no.
Podemos darte la dirección de Internet de 3Dfx, donde periódicamente se incluyen parches, tanto para juegos antiguos, como para actuales: www.3dfx.com

PROBLEMAS CON EL CD-ROM

Vuestro CD-ROM es autoejecutable sobre MS-DOS, pero a mi en Windows 95 se me corta, ¿por qué? ¿Cómo lo puedo solucionar? En alguno de vuestros CD-ROMs viene un archivo que se llama Worms, sin ser una demo ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Es tan difícil «Might & Magic VI» como parece? ¿Necesita tarjeta aceleradora 3D «Need for Speed III»?

Manuel Santiago Verdú. Murcia.

RESPUESTA: *En cuanto a tu primer problema con nuestro CD-ROM, creemos que será debido a un error de configuración en el autoarranque de tu ordenador. Prueba a cliquear sobre el fichero menu.com del directorio raíz del CD-ROM de Micromanía, o si no, entrando en la carpeta menú y pulsando sobre menu.exe. Además, desde hace un par de números de Micromanía, el menú sólo es ejecutable bajo Windows 95/98.*
En lo referente a los archivos con el nombre Worms, al no aclararnos los números en los que salieron, no podemos responderte adecuadamente a la cuestión.
«Might & Magic VI» es un juego de rol bastante complicado, pero gracias al Patas Arriba que este mes incluimos estas mismas páginas, eso no tendría por qué ser un problema. «Need for Speed III» funciona sin tarjeta aceleradora, pero por supuesto, no se conseguirá la misma calidad gráfica que si se dispone del hardware.

SOLUCIÓN DE PRISONER OF ICE

Me es imposible comprar la Micromanía todos los meses, por lo que no se si ya habéis publicado la solución de «Prisoner of Ice». ¿Podriais indicárme el número donde salió?

Eric Alarcón Cochin. Lérida.

RESPUESTA: *La solución del juego «Prisoner of Ice» fue incluida en el CD-ROM del número 44 de la tercera época.*

LA PIRATERÍA NO ES DELITO

Somos dos locos de la informática, asiduos lectores de esta revista, que ha sabido aguantarse en el sector, siendo desde el principio una de las más vendidas.
El motivo por el que os escribimos es el uso de la piratería. Nosotros creemos que es algo normal dado los elevados precios del software.
Para un bolsillo normal, después de hacer un importante gasto en un buen PC, no te puedes permitir el lujo de comprar demasiado soft original, sabiendo que en el "mercado" hay CDs con una gran cantidad de programas y/o juegos de idéntica calidad, al precio de unas dos mil pesetas.
Si los precios bajasen, las compañías no perderían tantos clientes y tanto dinero por la piratería.
Además, todo el mundo tiene algo pirata, desde el típico juego que un amigo te pasa en discos de 3.5", hasta el 3D Studio Max, copiado en un CD.
Por último, dar nuestro apoyo a Pyro Studios por ser la primera compañía española en hacer un juego realmente bueno.

Anónimo.

RESPUESTA: *Para empezar, vuestra carta nos parece un poco incongruente, pues no comprendemos cómo les dais ánimos a los chicos de Pyro Studios para que continúen así, si luego seguro que tenéis «Commandos» pirateado, con lo que no habéis aportado vuestro granito de arena a la hora de ayudar a esos muchachos a continuar con su carrera profesional.*
Todos los que adquieren productos piratas, como es vuestro caso, se amparan en el hecho de que los programas originales son muy caros, y lo que no sabéis es que la principal razón del encarecimiento es precisamente la piratería. Si se produjesen más beneficios, por supuesto que los precios bajarían, pero según está la situación actual, el PVP que hoy día tienen los juegos, está de lo más ajustado.
Realmente adquirir productos piratas no es delito, sino hacerlos, por lo que apelamos a vuestro sentido común para que comencéis a adquirir títulos originales pues, solamente de esa manera, se solucionará el problema común de los precios elevados.

EN ESPERA DE VARIOS JUEGOS

¿Para cuando «Resident Evil 2» para PC? ¿Cuándo podremos disfrutar los títulos de estrategia de Dinamic Multimedia? ¿Me compro «FIFA 98» o me espero a que salga «FIFA 99»? ¿Saldrá «Crash Bandicoot» para PC?

Alberto Martínez. Barcelona.

RESPUESTA: *Aunque es seguro que Capcom va a llevar a cabo una conversión hacia PC de este increíble juego, no se ha confirmado su fecha de puesta a la venta, por lo que aun seguirá siendo privilegio de los usuarios de PlayStation.*
«Tribal Rage» ya está a la venta en todos los quioscos de prensa y en breve hará lo propio «101 Airborne en Normandía».
Teóricamente, cuando leas estas líneas el programa «FIFA 99» debería estar en la calle, pero si tus ansias de fútbol son grandes, no vemos por qué no te vas a comprar la versión anterior, ya que tiene una calidad enorme.
Por el momento no hay ninguna noticia que indique que se vaya a realizar una conversión para PC de «Crash Bandicoot».

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

MiG-29™
FULCRUM
ERBE
www.erbe.es
¡EL ENEMIGO ERES TÚ!
• RÁPIDO Y PRECISO 3Dfx: Combate soportado con gráficos de alta definición resolución de 1024 x 786 con Voodoo 2.
• CABINA INTERACTIVA 3D CON GRAN DETALLE. Refleja exactamente las condiciones de vuelo.
• MÁS DE 45 MISIONES EN SOLITARIO O EN ESCUADRILLA.
• 8 VISTAS PANORÁMICAS DIFERENTES. Para un excepcional conocimiento de la situación.
• PAISAJES ASOMBROSAMENTE REALISTAS.
• MODO ARCADE: Empieza el combate en cuestión de minutos.
• PARTIDAS MULTIJUGADORES EN INTERNET A TRAVÉS DE NOVAWORLD. ¡Hasta 128 jugadores!
Imágenes reales del juego.
en castellano ñ manuales
2 PRODUCTOS POR SÓLO 7.990 PTAS.
F-16 MULTIROLE FIGHTER
MiG-29 FULCRUM
INCLUYE PARTIDAS A GRAN ESCALA EN INTERNET. VIA NOVA WORLD'S INTEGRATED BATTLE SPACE
F-16™
MULTIROLE FIGHTER
©1998 Novalogic, Inc. Novalogic, el logotipo de Novalogic, Fulcrum, NovaWorld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 y Raptor son marcas registradas de Novalogic, Inc en los EE.UU. y/u otros países. Lockheed Martin y F-16 Multirole Fighter son marcas registradas de Lockheed Martin Corporation y son usadas bajo licencia a Novalogic, Inc. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos titulares.
NOVALOGIC®

Muy Bueno ★★★★ · Bueno ★★★ · Normal ★★ · Flojo ★ · Pésimo · NIVEL E: EXPERTO · NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS · NIVEL I: INICIACIÓN

LENGUAJES

Fundamentos de JavaScript

Creación de Jason J. Manger, la editorial McGraw-Hill nos presenta este interesante libro elemental de JavaScript, adaptable a todos los niveles de iniciación en la materia. Con una explicación clara y concisa y muchos ejemplos incluidos en un disquete, este libro nos enseñará cómo crear sitios web interactivos, sin necesidad de adentrarnos en la engorrosa programación en Java. Entre sus páginas podremos descubrir todos los detalles actualizados del Netscape Navigator 3.0, y las diferencias existentes entre Java y JavaScript. Muy interesante y ameno.

5.500 Ptas. **537 Págs.**
Jason J. Manger
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

La Biblia de CorelDraw 8

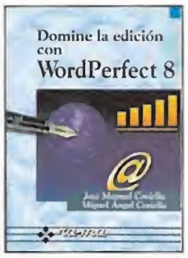
Anaya Multimedia acaba de publicar la guía más completa de la última versión del conocido programa de gráficos de Corel. Escrita por Rick Altman, afamado experto en CorelDraw, esta nueva edición trata todas las funciones, características y mejoras del programa. Gracias a este libro, aprenderemos a utilizar la barra de estado, las barras de desplazamiento, la paleta de color, las herramientas y los menús. Junto con el libro viene un CD-ROM de regalo que incluye ejercicios, utilidades muy prácticas y demos gráficas.

5.995 Ptas. **818 Págs.**
Rick Altman
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Domine la edición con WordPerfect 8



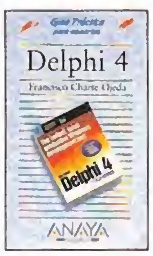
Este libro sirve a la vez para conocer el funcionamiento del procesador de textos más difundido en todo el mundo y para descubrir todos los secretos que oculta esta aplicación entre sus menús de opciones. Muchas de las páginas se dedicarán a la nueva y más sobresaliente posibilidad de WordPerfect 8, su conectividad a Internet, que permite vincular cualquier texto a un archivo de la Red y convertir archivos Web directamente al formato Corel WordPerfect 8 y, en concreto, la creación de páginas Web, utilizando esta potente aplicación.

3.950 Ptas. **382 Págs.**
Jose Manuel Coviella/M. Á. Coviella
RA-MA
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES

Delphi 4



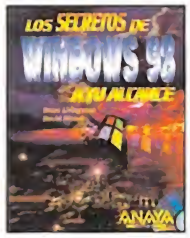
Las guías prácticas de Anaya son famosas y muy utilizadas entre las personas que utilizan una aplicación de manera habitual, o aquellas que buscan solucionar un problema que tienen, de manera rápida y sin complicaciones. En sus casi trescientas cincuenta páginas, aparecerán resueltos los problemas y situaciones más comunes dentro de Delphi 4, así como la información más novedosa que existe al respecto.

1.695 Ptas. **336 Págs.**
Francisco Charte Ojeda
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Los secretos de Windows 98 a tu alcance



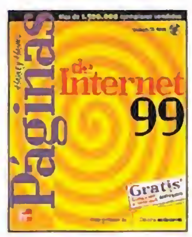
Este sistema operativo guarda en su interior muchas sorpresas, secretos y curiosidades que hasta ahora nadie había desvelado. Dos expertos como son Brian Livingston y David Straub, han unido sus conocimientos para crear esta amplia obra que explica masivamente y "al dedillo", aspectos de Windows 98, como la personalización del mismo hacia nuestros estilos, la conexión directa entre el escritorio y la Red, la optimización del sistema mediante accesos directos, programas, carpetas y demás, la forma de transferir archivos entre un portátil y uno de sobremesa, nuevas opciones de seguridad, etc.

5.995 Ptas. **720 Págs.**
Brian Livingston/David Straub
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

REDES

Páginas de Internet 99



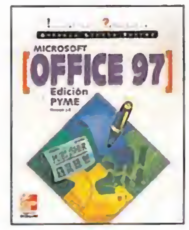
Con un aspecto tanto exterior como interior idéntico al de las páginas amarillas de Telefónica, y con una utilidad similar, sólo que dirigida a los internautas, esta creación de Harley Hahns, de la que se han vendido ya en todo el mundo más de un millón y medio de ejemplares, reúne un número muy elevado de direcciones de interés, clasificadas por orden alfabético, lo que hace la búsqueda de las mismas realmente fácil. Con la compra de este libro, además, se regala una conexión gratis a Internet, con el servidor Intercom, para aquellos que se están iniciando.

7.500 Ptas. **922 Págs.**
Harley Hahns
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Microsoft Office 97. Edición PYME v2.0



Microsoft Office 97 Edición PYME Versión 2.0 forma parte de un nuevo grupo de libros que juntan, en un solo volumen, un curso de iniciación y una guía de consulta rápida. En esta publicación, concretamente, encontraremos todo lo que necesitamos saber para manejar con soltura Office 97. Además de sus temas, de gran interés, hay decenas de ejemplos prácticos que han sido diseñados para que se puedan tomar notas en los mismos.

2.900 Ptas. **357 Págs.**
José Domínguez Alconchel
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

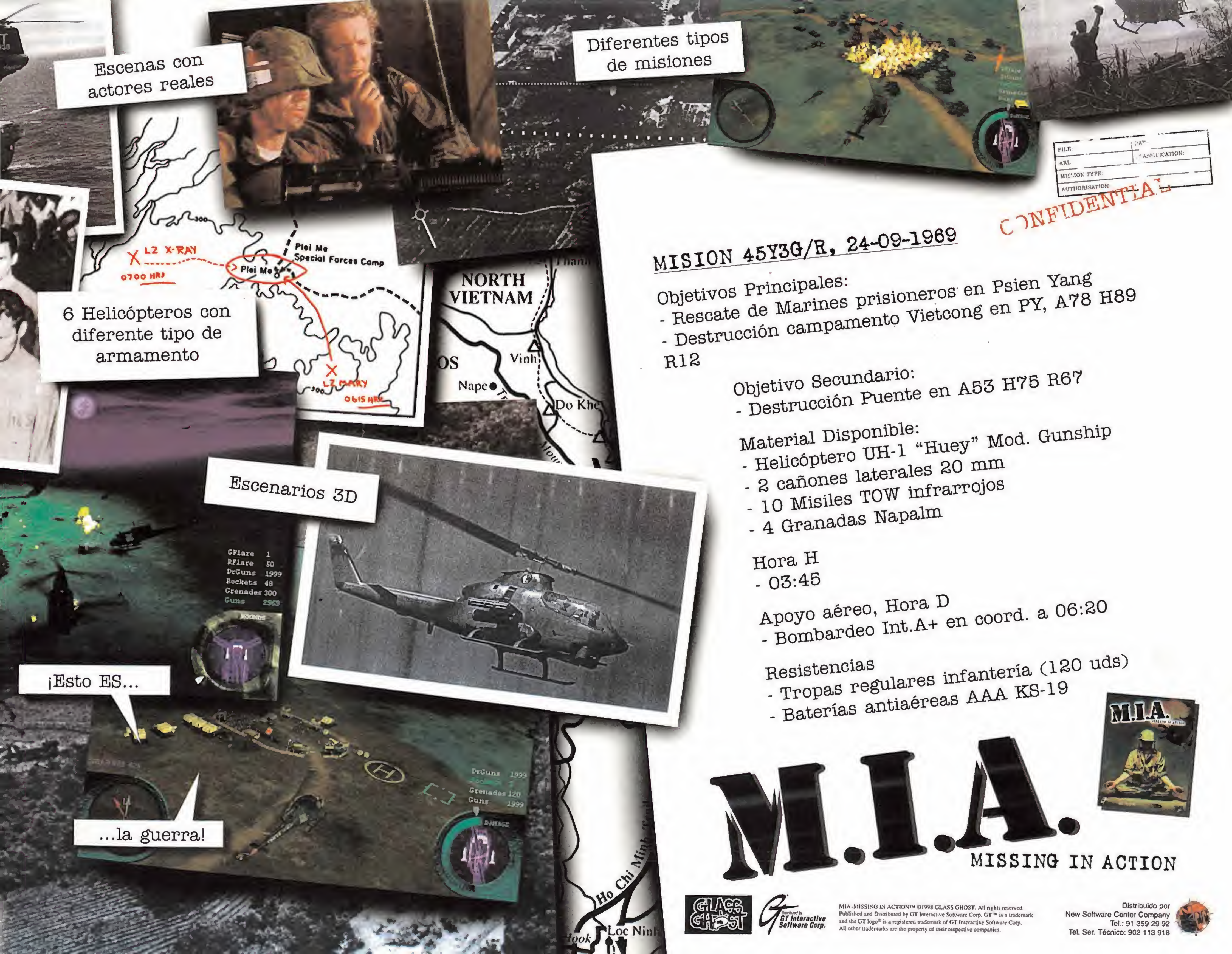
APLICACIONES

Windows 98

Dentro del gran número de libros que sobre Windows 98 se han publicado, hay algunos, como el que ahora nos ocupa, que sobresale de los demás, por su perfección a la hora de explicar las características de este sistema operativo, casi recién estrenado.
Entre sus páginas se incluyen más de cuatrocientos trucos, consejos y explicaciones paso a paso para sacar el máximo partido a Windows 98, clasificados en aspectos como la personalización del escritorio, Explorer, Outlook Express, la gestión de discos, Infovía Plus, el mantenimiento, etc.
Una compra imprescindible si lo que se quiere es conocer a la perfección todos los rincones del nuevo sistema de Microsoft.

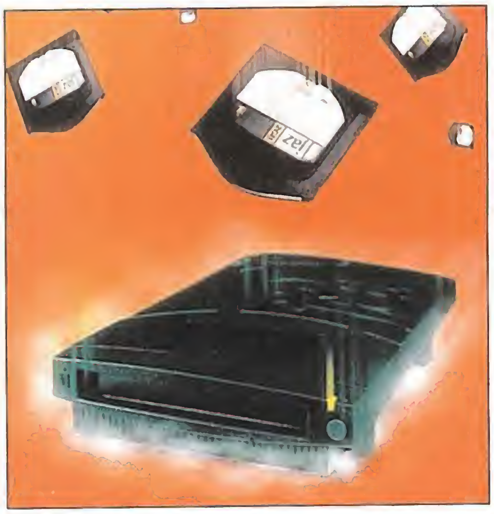
5.550 Ptas. **498 Págs.**
Jaime de Yraolagoitia
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★


Escenas con actores reales
6 Helicópteros con diferente tipo de armamento
Diferentes tipos de misiones
Escenarios 3D
¡Esto ES...
...la guerra!
LZ X-RAY
0700 HRS
Plei Me
Plei Me Special Forces Camp
LZ MARY
0615 HRS
NORTH VIETNAM
Vinh
Nape
Do Khe
Ho Chi Minh Trail
Loc Ninh
GFlare 1
RFlare 50
DrGuns 1999
Rockets 48
Grenades 300
Guns 2969
DrGuns 1999
Grenades 120
Guns 1999
CONFIDENTIAL
MISION 45Y3G/R, 24-09-1969
Objetivos Principales:
- Rescate de Marines prisioneros en Psien Yang
- Destrucción campamento Vietcong en PY, A78 H89 R12
Objetivo Secundario:
- Destrucción Puente en A53 H75 R67
Material Disponible:
- Helicóptero UH-1 "Huey" Mod. Gunship
- 2 cañones laterales 20 mm
- 10 Misiles TOW infrarrojos
- 4 Granadas Napalm
Hora H
- 03:45
Apoyo aéreo, Hora D
- Bombardeo Int.A+ en coord. a 06:20
Resistencias
- Tropas regulares infantería (120 uds)
- Baterías antiaéreas AAA KS-19
M.I.A.
MISSING IN ACTION
GLASS GHOST
Distributed by GT Interactive Software Corp.
MIA-MISSING IN ACTION™ ©1998 GLASS GHOST. All rights reserved. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918

GIGAS EN MOVIMIENTO

Iomega Corporation, responsable del desarrollo de los sistemas de almacenamiento portátil más extendidos en todo el mundo, ha lanzado un conjunto de nuevas ofertas para sus artículos, entre las que se incluye el nuevo **Starter Kit**. Este producto incluye una unidad **Zip** de puerto paralelo y un paquete de seis discos extra, además del disco **Zip Tools**. El precio de este paquete es de 29.000 pesetas, lo que supone un ahorro para el usuario con relación al precio de venta de la unidad y los discos por separado. Además, el precio de las unidades Zip y Jaz va a ser rebajado significativamente.
Tales descuentos atienden a la intención de establecer con sus productos el punto de mayor referencia en soportes de almacenamiento extraíbles con la mejor relación calidad precio. Los discos Zip tienen una capacidad hasta 70 veces superior a la del disquete tradicional y las unidades Jaz de 2 GB pueden almacenar más de 3 horas de audio con calidad de CD (44,1 kHz, 16 bit), o bien 111 minutos de vídeo MPEG2 comprimido con calidad de satélite DSS.



Para obtener más información acerca de estos productos, dirigirse en la web de Iomega, cuya dirección es: http://www.iomega.com

PARA TODAS LAS MANOS

En el nuevo joystick de **Saitek, Cyborg 3D Stick**, se ha puesto especial énfasis en ofrecer al usuario una extensa variedad en sus posibilidades para utilizarse de diversas formas, así como en su total adaptabilidad. Los tres ajustes independientes de este joystick permiten adaptarlo a cualquier usuario teniendo en cuenta el tamaño de su mano, su posición preferida e incluso si se trata de la mano izquierda o de la derecha. Aparte de ser una magnífica solución en ergonómica y de estar fabricado con materiales de gran resistencia, Cyborg 3D Stick posee multitud de controles de alta precisión programables, utilizando cuatro ejes, un throttle giratorio y seis botones en la base. En la palanca también dispone de un conmutador –tipo hat– de ocho posiciones para el control de vistas en simuladores. Es muy fácil su uso con el interface de 32 bit para Windows y cuenta con un selector de modo capaz de adecuarlo a al instante al modo arcade, carreras o vuelo según el programa con el que vaya a utilizarse. Puede conectarse a cualquier PC y está disponible una versión para la utilización del puerto USB. Su sofisticada apariencia lo hace ideal para los que buscan un dispositivo de control de altas prestaciones, que sea preciso y confortable.

Más información, en www.saitek.com, o en el teléfono 93 280 56 66.

MÁS RÁPIDOS

Vobis Micocomputer ha renovado su gama de ordenadores personales **GoodName** con el lanzamiento de nuevos modelos equipados con el microprocesador Intel Pentium II 300 Mhz de arquitectura P6 y tecnología MMX. El modelo **Basic** utiliza la nueva versión del procesador **Intel Celeron**, dotada de un caché externo de 128 Kb que optimiza sus prestaciones, mientras que el modelo **Home** emplea el avanzado procesador **Pentium II**. Ambos utilizan el formato ATX minitorre con amplias posibilidades de expansión y bus PCI. Están provistos de 32 MB de memoria SDRAM EDO y un disco duro ATA de 3,2 GB Ultra DMA, tarjeta de vídeo PCI con 4MB, monitor de 15", con control digital y puede trabajar en resoluciones de 1.280x1.024 píxeles con una frecuencia de refresco de 120 Hz. En cuanto a la dotación de periféricos, cuentan con un lector de CD 32X, tarjeta de sonido de 16 bit y altavoces Highscreen de 100W auto amplificados. Aunque estos productos se sitúan dentro de una gama intermedia, hay que destacar que están a disposición del usuario desde 107.931 ptas.

Mas información en el teléfono: 902 100 154, o en el web www.vobis.com.

A LOS MANDOS DEL ENTERPRISE

Con la intención de crear un dispositivo de control definitivo para simuladores de vuelo de todo tipo que cumpla con los requerimientos de los últimos programas y proporcione las más altas prestaciones al usuario, los diseñadores de **QuickShot** han desarrollado **GenX 700**. Este joystick es el máximo exponente de la nueva gama de QuickShot GenX Series. Con un futurista diseño que recuerda al mando de control de la nave Enterprise, proporciona todas las características exigibles a un mando de control de vuelo. Combina los sistemas de señal analógico y digital en una misma palanca de control. Dispone de 8 botones de disparo, un control de rotación, botón para vistas de tipo hat acelerador de largo recorrido y selectores de modo de control. También posee de un cable de conexión de más de 2 metros y una conexión del tipo by-pass con el puerto del teclado. Además, gracias a su base metálica GenX 700 posee tiene una notable estabilidad.

Más información en www.quickshot.com.

FUNCIONALIDAD AL MÁXIMO

Gravis Xterminator es un desarrollo con el que la compañía canadiense pretende poner a disposición de los usuarios un controlador que posea la comodidad de uso de un pad, pero ofreciendo la funcionalidad de un joystick. Su forma está diseñada siguiendo las últimas tendencias en ergonomía y sencillez que tanta importancia han adquirido en los dispositivos de control para videojuegos. Sus características son la gran robusted, y la versatilidad. Incorpora un D-pad de 8 direcciones, minijoystick, throttle, dos gatillos de respuesta instantánea y seis botones primarios programables. Posee un control adicional indicado para vistas con 8 posiciones que puede ser usado también para otras funciones, como las de selección de armas, a modo de botón "hat". Hasta 19 de sus funciones son programables y todo con la confianza de saber que está garantizado durante 3 años. Cabe destacar que su cable en forma de "Y" le da la posibilidad de conexión con un segundo mando. Es distribuido en España por Herederos de Nostromo S.L. a un precio de 9.990 ptas., IVA incluido.

Más información en el teléfono 91 304 39 78 o en el web www.hnostromo.com

INMERSIÓN TOTAL

UR Gear de **Unión Reality** ha integrado varios conceptos de interacción dentro de un mismo periférico. Este sistema ya fue comentado en Tecnomanías del nº 44, pero desde entonces han decidido incorporar más prestaciones. Es un sistema que permite al usuario interactuar con el PC al que se conecta mediante un casco, con auriculares y micrófono incorporado, y un dispositivo que actúa como sensor de movimiento de la cabeza mediante infrarrojos. Incluye un sistema de reconocimiento de voz, y su diseño a cargo de Pininfarina es ligero y cómodo. Ahora se le ha añadido un interfaz para cualquier joystick, con lo que sus posibilidades se incrementan notablemente. Su uso con un joystick permite que el usuario utilice el casco para la orientación del punto de vista en juegos 3D, dejando al joystick, por ejemplo, las tareas de movimiento de translación del personaje. El precio de este dispositivo es de.19.900 ptas., IVA incluido.

Más información en Otel Com (902 366 663). Código de producto 732.

Flash

★ **Hercules Beast** es el más reciente producto de la firma Hercules en cuanto a aceleración gráfica se refiere. Esta tarjeta que posee como corazón el potente **S3 Savage3D** capaz de acelerar gráficos tanto 2D como 3D, así como procesos de lectura del dispositivo DVD. Sus características la convierten en una de las tarjetas que mejor integra su arquitectura consiguiendo unos resultados muy depurados aparte de ser una de las **más rápidas** en el mercado.

★ **Bull amplia su oferta** en impresoras láser con los tres nuevos modelos **Compuprint Pagemaster 1246,1646 y 1646** incorporando las más avanzadas prestaciones disponibles a un preci razonable. Estas nuevas impresoras van dirigidas al uso personal donde se necesita un rendimiento alto y a configuraciones de grupos de trabajo en oficinas. La emulación PCL6, la memoria estándar con que vienen equipadas o su expandibilida están disponibles a **160.000, 202.000 y 280.000 ptas.**, respectivamente.

★ **Cyrix Corporation** ha lanzado u nuevo **microprocesador** equiparable al **Pentium II a 333 MHz** y totalmente compatible con éste, pero cuyo **precio será notablemente menor**. El M II-333 de Cyrix promete ser un duro competidor para sus rivales, puesto que en los testetos ha demostrado que su velocidad puede ser incluso **superior a la del micro de Intel.**

★ **Labtec** compañía especializada en el desarrollo de accesorios multimedia ha comercializado su nueva gama **PC Voice Access**. Lo ingenieros de Labtec han creado u extenso abanico según las necesidades y especificaciones de usuario. Los Modelos **LVA-7370** y **LVA-8450** de cascos altavoces co micrófono incorporado son los más destacados de la gama y resultan de gran utilidad en aplicaciones tanto personales como multimedia.

★ **3Dlabs** ultima el lanzamiento de chip **Permedia 3** que integrará aceleración gráfica 2D y 3D. El nuevo chip será capaz de procesa **250 millones de texturas-duale** (texels) por segundo en un solo proceso y ha sido proyectado para trabajar con DirectX 6.0. Incorporará operaciones avanzada como bump-mapping con superfic texturizadas, una memoria de interface de 128 bit, 16 bit SGRAM o SDRAM y 270 Mhz de velocidad RAMDAC siendo capaz de trabajar resoluciones de hasta **1.920x1.080** con una frecuencia de barrido de 90 Hz.

Microsoft Combat Flight Simulator

Aviones de la II Guerra Mundial con el realismo de Flight Simulator

DUELO EN LAS ALTURAS

Sólo Microsoft Combat Flight Simulator combina el extremo realismo de "Flight Simulator" con la emoción del combate aéreo. Imágenes realistas, modo de juego de combate fácil y aerodinámicas avanzadas. Diseñado con la colaboración de auténticos ases de la II Guerra Mundial, Combat Flight Simulator te permite aprender las características de ocho cazas de combate históricos: Hawker Hurricane MK I, Focke-Wulf Fw 190 A8, Supermarine Spitfire Mark IX, Republic P-47D Thunderbolt, Supermarine Spitfire Mark I, Messerschmitt Bf 109E, Messerschmitt Bf 109G y North American P-51D Mustang. Sobre paisajes realistas –Berlín, Londres y París– o participando en la Batalla de Inglaterra o la Batalla sobre Europa, pilotarás docenas de misiones planteadas con precisión histórica, incluyendo duelos aire-aire con cazas enemigos y bombardeos aire-tierra. ¡Y podrás importar de Internet miles de aviones y tus paisajes preferidos de Microsoft Flight Simulator!

Internet Gaming Zone — Comienza a jugar en zone.com

SideWinder — Compatible con Microsoft SideWinder Force Feedback

7.990 Ptas.*

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
ó visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/combatfs/

www.eu.microsoft.com/spain

*Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

Llega la mejor época para que os regalen –y regaléis– juegos de estrategia. Si la memoria no me falla, éste es el año en el que contaréis con más variedad –y calidad– para escoger. En vuestra lista de peticiones no deben faltar superventas como «Commandos», «Starcraft», «Age of Empires», «Dungeon Keeper», «Dune 2000» o «Urban Assault»; pero tampoco novedades como «Anno 1602», «Gangsters», «101 Airborne», «People's General» o «Rage of Mages». Sea como sea, ¡feliz Navidad!

La estrategia es un regalo

Comenzamos sin más dilación con una consulta que nos remite por e-mail nuestro amigo Lord Blackcore, reclamándonos un truco para «Warhammer: Shadow of the Horned Rat». No es un truco propiamente dicho, pero con el bloc de notas puedes editar el archivo ARMY.MRC que se encuentra en el directorio SAVED que hay en el directorio donde instalaste el juego en tu disco duro. Al editar este archivo podrás cambiar muchos parámetros del juego, como las unidades o los hechizos disponibles, así como sus características.

Seguimos con Jorge Domenech Martínez, de Alicante, que nos remite un interesante truco para «X-COM: Terror from the Deep». Según él, en el directorio GAME_X (con X se designa el número de una partida guardada) hay un fichero llamado LIGLOB.DAT, que podremos editar y en el que escribiremos FF FF FF 7F para conseguir dos mil millones de dólares. En el mismo directorio hay un fichero que es SOLDIER.DAT, en el que, tras los nombres de los soldados (20 bytes acabados en 00) si sustituimos los 7 bytes siguientes por 64 64 64 64 64 64 67 conseguiremos un 100 en todas las aptitudes del soldado.

La estrategia puede ser una buena idea para regalar, y para que os regalen, esta Navidad

Javier Martí Monterde, desde Valencia, nos cuenta que en la fase 11 de «Red Alert» con los aliados, después de salvar a Tanya, no le da tiempo a capturar los cuatro centros de mando. Lo que tienes que hacer es coger a

ALIEN INFESTATION

RANKING DE BATALLAS

La pugna entre los tres primeros clasificados por la posición de honor es muy dura, y el resultado es incierto. «Warcraft II», por su parte, cae del podio, pero con un poco de suerte, «Starcraft» está ahí para relevarle en breve. Por lo demás, pocos cambios.

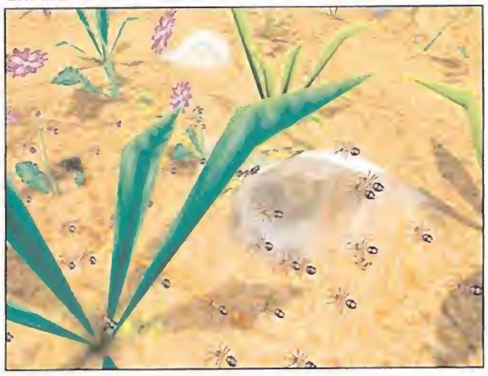
1.-	AGE OF EMPIRES
2.-	COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
3.-	C&C: RED ALERT
4.-	WARCRAFT II
5.-	STARCRAFT
6.-	DUNGEON KEEPER
7.-	CIVILIZATION II
8.-	HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
9.-	THEME HOSPITAL
10.-	TOTAL ANNIHILATION

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

ANCIENT CONQUEST

EMPIRE OF THE ANTS



Entre todos los lanzamientos de Eidos para el próximo año, cuentan dos títulos como «Warzone 2100» y «Shadow Company»

Noticias Noticias

• Todos los admiradores de la saga **«X-COM»** estamos de enhorabuena. Y no porque Microprose haya decidido publicar una nueva continuación, sino porque el próximo juego de Ripcord Games, **«Alien Infestation»**, bien podría serlo. Su desarrollo va a ser en tiempo real, incluso con gestión de recursos, y su aspecto externo será el de mapeados 3D multinivel con vista isométrica, como podéis comprobar en la pantalla. Nuestro objetivo será defender una colonia en el espacio del ataque alien, manejando escuadrones de soldados en un ambiente hostil y terrorífico.

• **Eidos** se apunta a la moda de los juegos de estrategia en tiempo real que se desarrollan en mundos 3D con perspectiva en primera persona con **«Warzone 2100»**. Tendrá gestión de recursos, investigación para desarrollar nuevas unidades, y las misiones se desarrollarán en varios mapas simultáneamente. El detalle de los decorados será grande, como la facilidad de manejo y la libertad que el jugador tendrá para moverse por el vasto mundo 3D de «Warzone».

• Pero «Warzone 2100» no va a ser el único juego de estrategia de Eidos, porque esta compañía también prepara para el próximo año **«Braveheart»** –como la película–, antes denominado «Tartan Army». Ambientado en las luchas escocesas-inglesas en el siglo XIII, controlaremos uno de los 16 clanes que existían allí por aquel entonces para hacer la guerra a sus enemigos –en un mapa 3D– o bien para gestionar sus recursos, o realizar acciones comerciales o diplomáticas. No obstante tendremos que esperar hasta muy avanzado el año próximo para verlo.

• Las hormigas vuelven a ser protagonistas de un juego de estrategia. Lo publicará Microids, y su título será **«The Empire of the Ants»**. A pesar de tratarse de un juego de estrategia en tiempo real con un desarrollo y mecánica convencionales, la forma de jugarlo ya no lo será, por su propia naturaleza. El juego nos introducirá magistralmente en el mundo de las hormigas, haciéndonos partícipes de su organización y forma de trabajar, los desafíos a los que se encuentran y los enemigos a los que han de hacer frente.

• **«Ancient Conquest: The Golden Fleece»** es el nuevo juego de Megamedia. Compañía conocida por su afición a la estrategia de barcos, este juego no va a ser una excepción. El juego presenta la lucha entre dos potencias de la antigüedad, en forma de batallas de barcos, y con desarrollo en tiempo real. Al margen de una testimonial gestión de recursos, se centrará en la lucha y en la exploración, con una interesante variedad de poderosos barcos. Los mapas planos y el detallista colorido serán otras características.

• «Commandos» ha puesto de moda los juegos de mercenarios, como lo demuestra el próximo juego que publicará Interactive Magic, de nombre **«Shadow Company»**. Controlaremos a un grupo de mercenarios que tiene que luchar contra el crimen en el mundo actual. Es un juego de estrategia en tiempo real en toda regla, con mucho combate táctico y alguna gestión de recursos. El interfaz 3D permitirá una gran libertad de movimientos al jugador.

• Cavedog va a publicar **«Total Annihilation Commander Pack»**, que va a incluir «TA», «Battle Tactics» y «The Core Contingency». Un pack para tener todos en uno.

Noticias Noticias

Estrategas Enredados

Continuamos ofreciendo direcciones de correo de nuestros amigos estrategas a los que os podéis dirigir si tenéis las mismas inquietudes que ellos.

- CHARCOS@teleline.es: Busca fans de los juegos de Westwood.
- carluis@redestb.es: Lo mismo que el anterior.
- thewyrmslair@iname.com: Información sobre el primer clan hispano-luso para «Starcraft», que se encontrará en la dirección: www.geocities.com/Area51/Lair/3539.

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre «Urban Assault»:

The Urban Assault Vault:
ua.battle-zone.com/
The Urban Assault Times:
ua.gamestats.com/
The Parasite:
members.xoom.com/urbassault/index.html
The Urban Assault Page and Channel:
www.special-edition.com/UA/
Urban Assault HQ:
earth.vol.com/~shark/uahq/
Urban Assault Realm:
www.jps.net/dhuppert/uarealm/index.htm
Urban Assault Soup Kitchen:
www.geocities.com/TimesSquare/Bunker/8871

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **estrategas.micromania@hobbypress.es**

WARZONE 2100

SHADOW COMPANY

Tanya y a un ingeniero y dirigirlos al Norte y al Oeste, matando a los soldados que encuentres, y desactiva el primer centro de control. Después, dirígete al Oeste, y haz lo mismo con el segundo. Dirígete al Norte hasta que veas la torreta lanzallamas, momento en el que sanarás a Tanya al máximo, para que pueda colocar una carga de demolición en la torreta, volviéndola a sanar posteiormente, pues saldrá muy malparada del encuentro con el cañón. Al Norte de la torreta está el tercer centro de control, que podrás desactivar con un ingeniero, para luego dirigirte hacia el Este y el Norte, para desactiva el último centro que te queda.
También para «Red Alert», Francisco García Otero, de Girona, nos cuenta que si en una partida cualquiera, la grabamos y posteriormente la cargamos, donde había una pequeña cantidad de mineral, después habrá una porción entera. Por lo cual, si hacemos surcos por en medio del campo de tiberium, cuando volvamos a cargar, se habrán rellenado, y habrá más mineral que antes, lo que es ideal para fases en las que este escasea.
En los breves consejos finales, paso a contestar a Jordi Blasco que Dinamic Multimedia va a distribuir en España «East Front», completamente traducido a nuestro idioma. Para Mª Cristina Zapata, decirla que Maxis tiene previsto publicar «SimCity 3000» en lo que queda de este año o a principios del próximo. Y a Rajesh Daryanani, que «Anno 1602» ya está a la venta en nuestro país y totalmente traducido al castellano.

El Estratega Anónimo
(alias Mariscal Mannerheim)

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

El Truco del mes

Igual que en «Age of Empires», en la ventana de chat escribe los siguientes códigos para obtener los beneficios asociados:

King Arthur: Convierte los pájaros en dragones.

Stormbilly: Proporciona un robot de fuerza demoledora.

Convert This!: Proporciona un clérigo que lanza rayos contra sus enemigos.

Pow Big Mamma: Proporciona un niño montado en un vehículo con quinientos puntos de vida.

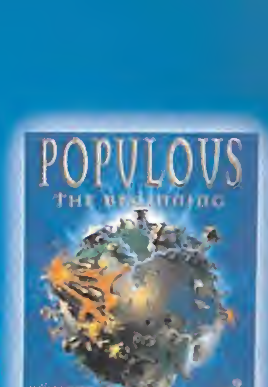
Temas para el DEBATE

Nuestro amigo Pedro "Rockola" de Burgos vuelve a presentarnos un nuevo e interesante tema de debate, con la estrategia en tiempo real otra vez de fondo: ¿Muchas unidades diferentes, o bien pocas muy diferenciadas?

Él personalmente se decanta por la segunda opción, ya que según él, *"...ofrece muchas más posibilidades –tanto de juego como de afrontar una partida–, ya que no siempre hay que hacer más unidades que el contrario y aplastarle..."*. Cree que *"...con esto se refuerza el componente estratégico, ya que te obligan a utilizar todas las unidades, y a que haya alguna unidad especial pero necesaria para objetivos concretos –esas fases en las que no todo es acabar con el enemigo–..."*. Los juegos que siguen la primera opción, según Pedro *"...realmente todas las unidades se parecen , tan sólo mejorando unas a otras, y las nuevas que van apareciendo realmente lo que hacen es relegar a las básicas, eliminando cierto componente estratégico y haciendo la partida más arcade..."*
Y bien, ¿a qué esperáis los demás para expresar vuestra opinión? El debate se ha abierto.

Microsoft es protagonista este mes, en el que os ofrecemos direcciones web para «Urban Assault» y trucos para «AOE: Rise of Rome»

Dale la vuelta a la historia



LOS MEJORES del 98

UN AÑO DE SORPRESAS Y ÉXITOS

Lanzamientos sonados, productos de gran calidad, títulos predestinados a ocupar un puesto en el Olimpo del software lúdico y reediciones de clásicos. Este 1.998, que ya toca a su fin, ha supuesto para todos los usuarios y profesionales del sector del software lúdico un año lleno de sorpresas.

Todos los géneros que pueden imaginarse se han tratado muy profundamente y en muchos casos el resultado ha sido auténticas maravillas del software que desde ya constan como clásicos en los anales de la historia del videojuego. Este año se han producido también ciertos fenómenos que han cambiado el rumbo de este apasionante mundo como es el de la fusión de géneros que se ha producido en muchos de los programas. Desde el número 36, perteneciente al mes de Enero, las noticias acerca de títulos esperados por todos, los "bombazos" y las decepciones se sucedieron de manera continuada hasta el 47, ejemplar que ahora tenéis en vuestras manos y del cual usamos estas páginas en las que ahora os encontráis para echar una vista simbólica hacia el pasado, exactamente al 1 de Enero de 1.998, día desde el que damos comienzo a este reportaje en el que trataremos de reunir a los mejores, tanto de PC como de consola.

El sistema de clasificación va a ser claro y conciso, esquematizado a modo de listas, para que la búsqueda del título sea fácil y rápida. Dichas listas serán divididas por géneros (arcade, aventura, estrategia, simulación...) y dentro de cada una de ellas, aparecerán los diez mejores títulos que, a nuestro parecer, han visto la luz este año.

Para finalizar el reportaje, hemos confeccionado una lista mucho más detallada, en la que elegimos los diez juegos imprescindibles de 1.998, aquellos que no deberíais dejar escapar y que deberían ocupar un lugar de honor en vuestra juegoteca.

Sin más, os invitamos a redescubrir este elenco de pequeñas maravillas de la programación.

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL 98

RESIDENT EVIL 2

El terrorífico ambiente de este juego, presente en cada una de las secuencias de animación, es estremecedor; más aún que en la primera parte. La acción, combinada con una serie de objetivos a lo largo de la trama, nos introduce en un ambiente de continuo suspense lleno de sobresaltos. Las distintas y peculiares ubicaciones de la cámara hacen que el juego tome la apariencia de una película de terror.

La selección ha sido dura para reunir todos los juegos imprescindibles

STARCRAFT

En el campo de la estrategia en tiempo real es, quizás, el programa más jugado durante este año debido a la gran adicción que provoca desde el primer momento. Sacando provecho a todo lo que puede dar de sí el género, la intensidad en los combates requiere de una mente estratega y que sea capaz de pensar deprisa. Además, posee una presencia gráfica muy cuidada en la que han incluido una gran cantidad de efectos inusitados en programas de esta clase.

F-22 ADF

Un simulador que, siguiendo la estela del exitoso «EF 2000» publicado allá por el 95, impresionó a principios de año por su magistral desarrollo técnico, a pesar de tratarse de un avión del que aún no se ha desvelado gran cosa. El extremado realismo en los combates aire-aire, bombardeos y la cabina virtual mejor representada, han llevado a este programa a la cumbre de los simuladores de vuelo.

SiN

Un shoot'em up en el cada personaje está dotado de una libertad de acción insólita dentro de los arcades en 3D. El objetivo final es sobrevivir inmersos en una acción muy intensa, pero las misiones plantean pequeños objetivos que entran dentro del cómputo de éxito en ésta. Escenarios y gráficos soberbios, además de una inteligencia artificial de las más avanzadas hasta el momento, no dan lugar a dudas de que supondrá una revolución, y un punto de referencia en futuros desarrollos del género.

El género de los shoot'em up 3D ha sido uno de los grandes triunfadores del 98

GRIM FANDANGO

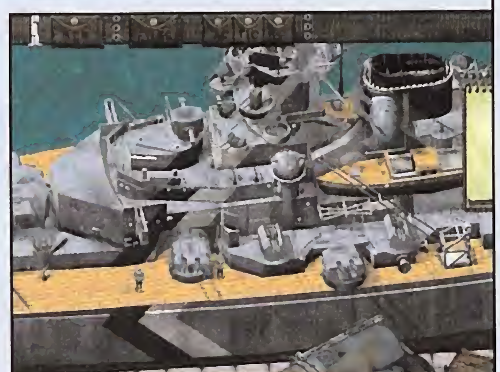
La aventura gráfica más delirante y extraña jamás concebida nos transporta a una peculiar visión surrealista del mundo de los muertos, introduciéndonos en una misión de la que dependen muchas almas. Un guión formidable lleno de humor, dramatismo y singulares personajes, encandilarán a los aficionados al género de las aventuras gráficas. LucasArts ha puesto mucho empeño en realizar una juego que, además de original en su argumento, tiene un diseño innovador.

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL 98

MONACO GRAND PRIX

Los simuladores de la Fórmula 1 han estado presentes en los videojuegos desde el nacimiento de estos, pero nunca habían conseguido llegar al nivel de realismo que alcanza este programa. La espectacularidad y la fantástica réplica de esta competición hacen que se mantenga como rey indiscutible del género, después de destronar a su predecesor, «F1 Gran Prix Racing Simulation», también de Ubi Soft.

La estrategia también ha sido un género triunfador en este 1.998



BLADE RUNNER

El famoso film de culto que tanto éxito obtuvo a mediados de los 80, fue convertido en videojuego mediante un ambicioso proyecto, tanto artística como técnicamente, cuyo resultado es una magnífica video aventura en la que adoptando varios papeles, se puede desembocar en muy diferentes desenlaces. Su apariencia gráfica, fiel a la película –incluso aún más grandiosa–, y el abanico de posibilidades que posee son sus cualidades más aclamadas.

UNREAL

Sin duda, el más impactante e innovador programa de este año, en lo que a arcades en 3D se refiere, por poseer un engine extraordinario con el que muchos programas ya cuentan para su desarrollo. Ha supuesto una revolución dentro de los shoot'em ups en 3D, convirtiéndose en un rotundo éxito en todos los aspectos; su trepidante acción y los espeluznantes escenarios serán muy difíciles de superar.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos al que no hemos podido resistirnos. Pyro Studios dio en el clavo cuando adoptó la temática de la Segunda Guerra Mundial como escenario de fondo para desarrollar un programa que ha obtenido un éxito de calibre mundial, gracias a su magistral originalidad dentro del género, el diseño de las misiones y a la inteligencia artificial. Y todo, realizado por un equipo español. Ahí es nada.

"Spain is different", como lo pudieron demostrar los chicos de Pyro y su «Commandos»

AGE OF EMPIRES

Con el objetivo de extender a nuestro imperio por todo el mundo, es primordial conocer todas las implicaciones de este juego para sacarle el máximo partido a sus opciones. La atrayente idea de ofrecer un gran número de posibilidades al jugador en el avance de su imperio ha sido llevada a cabo de forma espléndida, proporcionándonos una extraordinaria variedad en las misiones, unidades y demás elementos que debemos gestionar y utilizar adecuadamente.

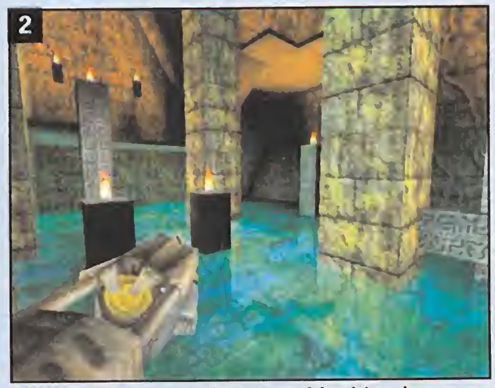
LARA'S BACK...
YA A LA VENTA
PlayStation
PC CD
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
CORE
EIDOS INTERACTIVE
Tomb Raider III © & TM Core y Desingn Limited 1998. Todos los derechos reservados.
P y " Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

LOS 10 MEJORES JUEGOS ARCADE

A principios de año, ya existía una gran expectación dentro del campo de los arcades debido a la previsión de que proyectos como «Unreal» o «Quake II», que estaban a punto de completarse. Y, finalmente, hemos podido disfrutar de la última generación de arcades en 3D que utilizan los últimos avances en aceleración gráfica por hardware. No obstante, a lo largo del 98 hemos seguido descubriendo gratas sorpresas dentro del género, ya sean 3D ó 2D.
Paralelamente al desarrollo de la acción vertiginosa, se han introducido nuevas características que tradicionalmente poseían exclusivamente otros géneros, como la acción o la estrategia, en lo que a interacción se refiere.

1

«SiN» ha sido uno de los últimos lanzamientos dentro del género de los arcades 3D, pero no por ello el peor. Muy al contrario, lo que este programa supone va mucho más allá de lo que hasta ahora se había realizado.

2

Rompiendo los moldes establecidos hasta su lanzamiento, «Unreal» dio la cara a mediados de año, suponiendo un fuerte avance en el género, tanto en sus magníficas opciones multijugador, como en el aspecto gráfico.

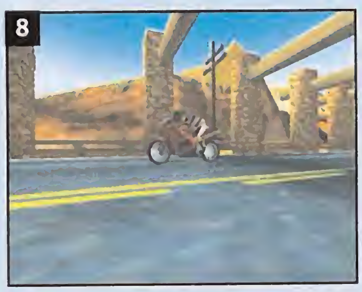
3

4

5

6

7

8


9

10

Juego	Referencia
1. SIN	Mega Juego: Nº 47
2. UNREAL	Mega Juego: Nº41. Guía Especial Nº 43
3. CARMAGEDDON II	Mega Juego: Nº 45
4. QUAKE II	Mega Juego: Nº 37
5. HEART OF DARKNESS	Punto de Mira: Nº 42. Patas Arriba Nº 44
6. NEED FOR SPEED III	Punto de Mira: Nº 46
7. INCOMING	Punto de Mira: Nº 40
8. REDLINE RACER	Punto de Mira: Nº 39. Guía Rápida: Nº 41 (El Gran Libro de Trucos Nº3)
9. FORSAKEN	Mega Juego: Nº 40. Patas Arriba: Nº 42
10. FIGHTING FORCE	Mega Juego: Nº 39

LOS 10 MEJORES TITULOS PARA CONSOLA

El mercado de las consolas ha experimentado en el 98 un extraordinario crecimiento, debido sobretodo a que las prestaciones de las nuevas máquinas y a la posibilidad de realizar juegos impresionantes no pasan desapercibidas para el público. Si a esto unimos las campañas publicitarias y el reducido precio de las consolas frente al PC, no es de extrañar que en el sector se desarrollen unos juegos tan buenos y divertidos como los que ocupan las siguientes líneas. Por fin, las compañías se han aventurado en realizar títulos de todos los géneros, en plataformas que generalmente se ocupaban sólo del arcade.

1

2

Los títulos salidos para PlayStation han sido mucho más numerosos y de mejor calidad que en otras consolas, como lo demostraron «Resident Evil 2» (1) y «Tekken 3» (2).

RESIDENT EVIL 2 (PlayStation)	FINAL FANTASY VII (PlayStation)
TEKKEN 3 (PlayStation)	COLIN McRAE RALLY (PlayStation)
GRAN TURISMO (PlayStation)	MEDIEVIL (PlayStation)
FIFA 99 (PlayStation)	X-MEN Vs. STREET FIGHTER (PlayStation)
TUROK 2 (Nintendo 64)	BANJO KAZOOIE (Nintendo 64)

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE AVENTURA Y ROL

La aventura y el rol son géneros que guardan cierta similitud por poseer una mayor profundidad en su argumento y unos personajes que generalmente están más elaborados y definidos.
Las aventuras que aquí hemos incluido han dejado de poseer un argumento lineal, resultando la historia más interesante e impredecible. Asimismo, los diseñadores de las mismas han puesto mucho empeño en hacer que sus creaciones poseyeran características que las hicieran más originales y diferentes a las existentes.
Por otra parte, los juegos de rol informáticos han seguido la línea seguida años anteriores, pero se han mejorado drásticamente todas las posibilidades del jugador.

1

LucasArts ha vuelto a sorprender, superar e innovar en un género en el que parecía todo dicho. «Grim Fandango» posee todo aquello de las aventuras clásicas, pero con la tecnología del presente. Fantástico.

2

El género de los JDR se vio sorprendido por la incursión en PC de una saga reservada sólo al terreno de las consolas. Nos referimos a «Final Fantasy VII», cuya versión consolera no difiere en gran medida de la de PC.

3

4

5

6

7

8

9

10

Juego	Referencias
1. GRIM FANDANGO	Punto de Mira: Nº 47 Patas Arriba Nº47 (Suplemento LucasArts)
2. FINAL FANTASY VII	Punto de Mira Nº 42. Patas Arriba Nº 43 (El Gran Libro de Trucos Nº 5)
3. HEXPLORE	M. Juego: Nº43. P. Arriba: Nº 44 (El Gran Libro... Nº 6). P. Arriba: Nº 45 (El Gran Libro... Nº 7)
4. LANDS OF LORE II	Punto de Mira: Nº 36. Patas Arriba 1: Nº 38 Patas Arriba 2: Nº 39
5. THE LAST EXPRESS	Punto de Mira: Nº 33. Patas Arriba: Nº 40 (Libro de Trucos Nº 2)
6. BLADE RUNNER	Punto de Mira: Nº 36. Guía Rápida: Nº 41 (El Gran Libro de Trucos Nº 3)
7. HOLLYWOOD MONSTERS	Punto de Mira: Nº 36. Patas Arriba: Nº39 (Libro de Trucos Nº 1)
8. THE CURSE OF MONKEY ISLAND	Punto de Mira: Nº 36. Patas Arriba: Nº 39
9. RIVEN	Punto de Mira: Nº 37. Patas Arriba: Nº40 (El Gran Libro de Trucos Nº 2)
10. MIGHT & MAGIC VI	Punto de Mira: Nº43. Patas Arriba: Nº47

¡TÚ MANDAS!

Microsoft Digital Sound System.

Convierte tu PC en un equipo de música de 80W y escucha el SubWoofer con los juegos. Ahora sí que no podrás hacer "oidos sordos" a toda la realidad que te ofrecen los mejores juegos multimedia.

Disponible a partir de diciembre de 1998.

39.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel.

A partir de ahora manejar tus vehículos ya no será lo mismo. Con tu volante y tus pedales conduce por donde quieras sin moverte de casa. Tu experiencia será tan real que dejarás de gastar dinero en gasolina. Incluye Cart Precision Racing y Monster Truck Madness2. (Sólo incluye los CDs de los juegos).

Disponible a partir de diciembre de 1998.

39.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Precision Pro.

Microsoft SideWinder Precision Pro es la mejor forma de vivir experiencias lo más reales posibles. Diseño ergonómico y de alta calidad para vivir sensaciones de movimiento únicas que no se pueden explicar, hay que vivirlas. También para *USB*.

14.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro.

La realidad más allá de la vista y el sonido. Su diseño ergonómico y su sensor óptico-digital te proporcionarán una precisión y una velocidad óptimas. ¡Experimentarás sus vibraciones con la nueva sensación: Urban Assault!. (Sólo incluye el CD del juego).

29.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Standard.

Su resistente diseño moldeado permite controlar con toda precisión los movimientos de alta velocidad de todos los juegos basados en Windows® y en MS-DOS®.

6.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Freestyle Pro.

Disfruta a tope con la nueva tecnología de detección de movimiento. Controlarás tus movimientos en los juegos de acción en 3D con un leve movimiento del dispositivo. Ahora con Motocross Madness incluido. También para *USB*. (Sólo incluye el CD del juego).

12.990 ptas.*

Microsoft SideWinder game pad.

Más botones,más funciones, mayor control. Gracias a su diseño exclusivo y a su capacidad de programación te permite jugar simultáneamente hasta con 4 Microsoft SideWinder.

7.990 ptas.*

Si deseas más información sobre estos productos, llama al teléfono de Atención al Cliente: **902 197 198** o visita nuestra web: www.eu.microsoft.com/hardware/

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain/

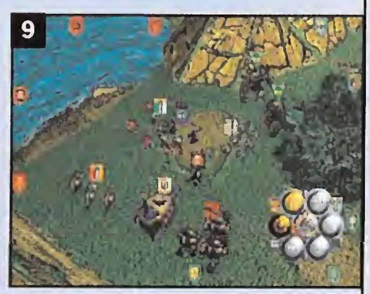
LOS 10 MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA

La estrategia posee un número de aficionados creciente año tras año, porque cuando engancha, son muy pocos los usuarios que pueden resistirse a su encanto.

En sus diferentes vertientes, el año 1.998 nos ha proporcionado juegos más extensos, con más posibilidades para el jugador y con mejores gráficos. Pero es, sin duda, la característica de la inteligencia artificial la que más ha avanzado en su desarrollo. En la mayoría de los títulos salidos al mercado este año, hemos encontrado que el jugador debe gestionar mejor sus recursos y pensar de forma más inteligente, potenciándose en gran medida la necesidad de ser un gran estratega para llegar a dominarlos.

Blizzard lo volvió a hacer. Volvió a superar lo que hasta entonces había hecho dentro del mundo de la estrategia. «Starcraft» fue el juego, y además resultó elegido mejor juego del año en la última edición del E.C.T.S.

«Commandos» ha supuesto toda una revolución dentro del mundo de la estrategia. Parece que el soft español renace, y parece, también, que lo ha hecho de la mejor manera que podía haber ocurrido. Tardarán en superarlo.



Juego	Referencias
1. STARCRAFT	Punto de Mira: Nº 41. Patas Arriba: Nº 41
2. COMMANDOS	Mega Juego: Nº 42. Patas Arriba: Nº 44 (El Gran Libro de Trucos Nº 6)
3. AGE OF EMPIRES	Punto de Mira: Nº 37. Guía Rápida: Nº 39 (El Gran Libro de Trucos Nº 1)
4. BATTLEZONE	Mega Juego: Nº 38. Guía Rápida: Nº 42 (El Gran Libro de Trucos Nº 4)
5. MECH COMMANDER	Punto de Mira: Nº 43
6. WARGASM	Punto de Mira: Nº 47
7. DUNE 2000	Mega Juego: Nº 44. Patas Arriba: Nº 45
8. SPELLCROSS	Punto de Mira: Nº 46. Patas Arriba: Nº 46 (El Gran Libro de Trucos Nº 8)
9. WARHAMMER FANTASY: DARK OMEN	Punto de Mira: Nº 42
10. WARHAMMER 40K EPIC: FINAL LIBERATION	Punto de Mira: Nº 37

LOS 10 MEJORES TITULOS DE SERIE BARATA

Gracias a al ritmo vertiginoso del mundo del software lúdico, en el que constantemente salen a la luz nuevos títulos, se produce un gran stock de lanzamientos. Esto proporciona una excusa ideal para que las compañías distribuidoras lancen reediciones y recopilaciones de sus mejores éxitos a precios muy, pero que muy tentadores. Estos títulos son una oportunidad estupenda para aquellos jugones que en su momento no pudieron adquirir un programa que ansiaban, ya sea por el elevado precio al que se pusieron a la venta o por que su equipo anterior no les permitía disfrutarlo, y aumentar así su colección.

Dos de los mejores juegos de series baratas de este mismo año han sido «Carmageddon» (1), del Mega 3 Pack, y «Leisure Larry 7» (2), del pack Leisure Suit Larry Collection.

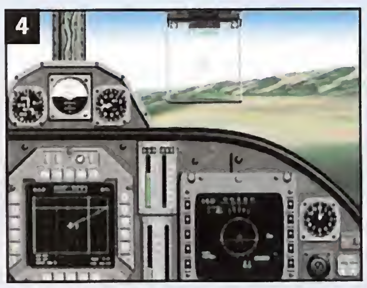
MEGA 3 PACK	MYST (CLASSIC)
LEISURE SUIT LARRY COLECTION	DRAGON LORE II
HEXEN II (XTREME COLECTION)	PHANTASMAGORIA (SERIE ORO)
RESIDENT EVIL (WHITE LABEL)	SYNDICATE WARS (CLASSIC)
GRAND THEFT AUTO (PLATINUM)	JUNGLA DE CRISTAL (PLATINUM)

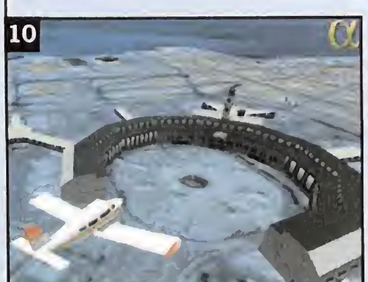
LOS 10 MEJORES JUEGOS DE SIMULACIÓN

Nos encontramos a las puertas de que la simulación llegue a niveles de realismo en los que no podamos llegar a diferenciar la simulación de los que no lo es. Los simuladores de combate aéreo pueden codearse en cuanto a gráficos y comportamiento físico a los que usan los propios militares. En el campo del deporte o en el de la conducción, se ha llegado al límite de lo que las diferentes plataformas, ya sean PC o consolas, permiten. En todos, el avance del hardware ha permitido que los gráficos de los programas de simulación estén muy por encima de las expectativas de hace tan sólo uno o dos años, por lo que cada lanzamiento es motivo de enhorabuena para los aficionados.

El «F-22 ADF» de DID se basó en un avión que sólo está en los papeles, pero no por ello dejó de mostrarnos la calidad de los simuladores de combate aéreo. Gráficos impresionantes y un comportamiento muy real fueron sus bazas.

«Monaco Grand Prix Racing Simulation 2» destronó al, hasta entonces, rey de la Fórmula 1 de los PCs, «F1 Grand Prix R.S». Mejores gráficos y un mejor comportamiento de los monoplazas fueron sus cartas de presentación.





Juego	Referencia
1. F-22 A.D.F	Escuela de Pilotos: Nº 36, Nº37 y Nº 38
2. MONACO GRAND PRIX	Punto de Mira: Nº 46
3. NBA LIVE 99	Punto de Mira: Nº 47
4. LONGBOW 2	Escuela de Pilotos: Nº 39, Nº40 y Nº 41
5. COLIN McRAE RALLY	Punto de Mira: Nº 45
6. FIFA 99	Punto de Mira: Nº 47
7. F-15	Escuela de Pilotos: Nº 42 y Nº 43
8. GRAND PRIX LEGENDS	Punto de Mira: Nº 45
9. COMBAT FLIGHT SIMULATOR	Escuela de Pilotos: Nº 47
10. FLIGHT UNLIMITED II	Punto de Mira: Nº 37

NOVEDADES
DINAMIC'99

MULTIACTION 99

LA COLECCIÓN DE JUEGOS DE ACCIÓN

MultiAction'99 | PACK ARCADE

- **Command & Conquer:** la referencia obligada de los juegos de estrategia en tiempo real. Lucha por el nuevo orden mundial en 25 misiones donde destaca el arte de la inteligencia electrónica y la vigilancia encubierta. 60 minutos de intensa acción en vídeo.

- **Broken Sword:** una gran aventura gráfica en la que te verás envuelto en el misterio de los caballeros templarios. Investiga el origen de su fuerza y resuelve los misteriosos enigmas que rodean a esta nueva raza de guerreros. Más de 60 personajes con los que interactuar y que te darán las claves para resolver el misterio; más de 50 objetos que te guiarán en tu investigación; y más de 70 escenarios diferentes que tendrás que explorar.

- **IF-22 v5:** toma los mandos del caza más moderno y tecnológicamente más avanzado. Los vuelos se realizan sobre el Golfo Pérsico, Bosnia y Ucrania. Aprovecha toda la potencia del sistema de generación de misiones.

Westwood Studios

Virgin Interactive

Interactive Magic

5 CD-ROM

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

[COMMAND & CONQUER / Westwood Studios]

[BROKEN SWORD / Virgin]

[IF-22 V5 / Interactive Magic]

Command & Conquer © COPYRIGHT Westwood Studios con licencia de Virgin Int. Broken Sword © COPYRIGHT Virgin Int. / IF-22 v5 © COPYRIGHT Interactive Magic

MULTIACTION 99

Por sólo 2.995

MULTISPORTS 99

LA COLECCIÓN DE SIMULADORES DEPORTIVOS

MultiSports'99 | COLECCIÓN SIMULADOR DEPORTIVO

- **Actua Soccer 2:** crea tus propias ligas y competiciones de copa con las selecciones nacionales que prefieras. Jugabilidad sin límites en un simulador imprescindible para los aficionados al fútbol. 64 selecciones disponibles, cada una con 20 jugadores; 24 estadios, cada uno con sus características, y climatología diversa.

- **PCBasket 6.0:** baloncesto en estado puro. El primer y único basket mánager del mercado con el que podrás gestionar cualquier club de baloncesto de la ACB, la base de datos más completa y el simulador 3D que recrea totalmente la tensión y el ambiente de las canchas de baloncesto.

- **Screamer 2:** diez superdeportivos para pilotar en seis circuitos de todo el mundo; coches y circuitos modelados en tiempo real. Múltiples modos de carrera desde arcade a campeonatos completos y opción multijugador en el mismo PC.

Gremlin

dinamic multimedia

Virgin Interactive

2 CD-ROM

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

[ACTUA SOCCER 2 / Gremlin]

[PC BASKET 6.0 / Dinamic]

[SCREAMER 2 / Virgin]

Actua Soccer 2 © COPYRIGHT Gremlin / PCBasket 6.0 © COPYRIGHT / Dinamic-ACB Screamer 2 © COPYRIGHT Virgin Interactive

Aceleración 3D opcional

MULTISPORTS 99

Por sólo 2.995

BLADE RUNNER

TODO UN CLÁSICO EN EDICIÓN ESPECIAL POR SÓLO 2.995

Blade Runner | AVENTURA GRÁFICA

- La aventura gráfica basada en la famosa película de Ridley Scott te mete en la piel de un detective en Los Angeles del año 2019.
- Tu misión consiste en investigar un caso de asesinato en el que se sospecha de un replicante.
- Interroga a más de 70 personajes a través de 100 escenarios para encontrar las claves que te lleven al replicante y dejarlo "fuera de servicio".
- 13 finales diferentes en función de las decisiones que tomes en el transcurso de la historia.
- La atmósfera de la película ha sido perfectamente recreada con todo su ambiente y unos impresionantes efectos visuales como lluvia, niebla, humo, sombras y fuego.
- 6 pistas de 16 bits de audio recrean la banda sonora original; también se incluyen nuevos temas compuestos para esta súper producción.
- Blade Runner ha sido aclamado por la prensa y el público de todo el mundo como la mejor aventura gráfica jamás creada. Dinamic te ofrece Blade Runner en edición especial por 2.995.

Westwood STUDIOS

[100 ESCENARIOS BASADOS EN EL CLÁSICO DEL CINE]

[MÁS DE 70 PERSONAJES]

[UNA AVENTURA NUEVA CADA VEZ QUE JUEGAS]

4 CD-ROM

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

■ Por sólo 2.995

BLADE RUNNER

101 AIRBORNE

EL DESEMBARCO DE NORMANDÍA EN TU PC

101 Airborne | ESTRATEGIA

- El éxito del desembarco de Normandía depende de ti. Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.
- Escoge los 18 hombres apropiados para cada misión entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.
- Toma decisiones sobre el material y el armamento que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.
- Gracias al potente motor de inteligencia artificial, cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.
- Busca la colaboración de los partisanos franceses; te serán de gran ayuda en un terreno que conocen perfectamente y que está controlado por los soldados alemanes.
- Más de 1.400 animaciones para simular cada movimiento de los soldados. Recreación histórica de situaciones, armas y equipamiento, y topografía exacta de Normandía basada en planos reales de la época.

ISI empire INTERACTIVE

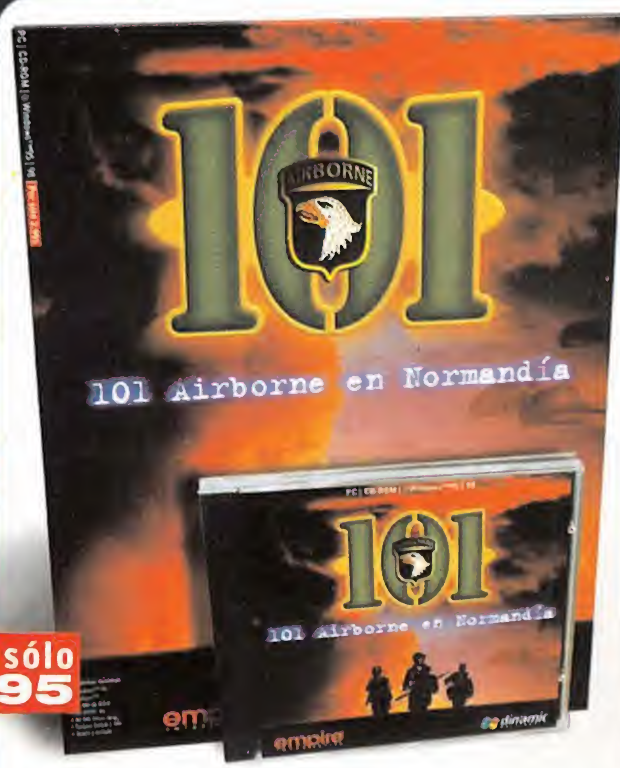
[LA OPERACIÓN MILITAR MÁS IMPORTANTE ESTÁ EN MARCHA]

[PLANIFICA TU MISIÓN Y SELECCIONA EL ARMAMENTO]

[48 SOLDADOS CON SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS]

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



■ Por sólo 2.995

101 AIRBORNE

F/A-18 KOREA

PILOTA EL F/A -18 DE LAS FUERZAS AÉREAS ESPAÑOLAS

F/A -18 Korea Edic. Especial FF.AA. Españolas | SIMULADOR

- **F/A-18 Korea Ed. Especial FF.AA** incluye 3 modelos de F/A -18 del Ejército del Aire español.
- Ahora tienes la oportunidad en primicia de volar con los aviones más emblemáticos de nuestras FF.AA en misiones de ataque, reconocimiento y patrulla, abastecimiento, corte de comunicaciones y un largo etcétera.
- **Equipamiento:** decide el armamento y combustible apropiado para cada misión.
- **Personalización:** posibilidad de adaptar el realismo del simulador a tus propias características, aumentando progresivamente la dificultad de las misiones.
- **Instructor de vuelo multimedia:** la ayuda que te descubrirá todos los secretos del F/A -18.
- **Sencillo y potente editor de misiones:** permite control absoluto sobre todos los elementos del simulador para crear tus propias campañas.
- **Campañas específicas para juego en red:** hasta 4 jugadores en equipo o en combate.
- **Extenso manual en castellano:** más de 200 páginas realizadas por los mejores expertos del país.

GRAPHIC SIMULATIONS

empire INTERACTIVE

[3 AVIONES ESPAÑOLES DIFERENTES]

[RECREACIÓN EXACTA DEL F/A-18]

[DIFERENTES CONDICIONES METREOLÓGICAS]

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

F/A-18 KOREA

Por sólo 2.995

PRO PINBALL BIG RACE USA

EL MEJOR PINBALL DEL MUNDO TE OFRECE UNA GRAN CARRERA POR U.S.A.

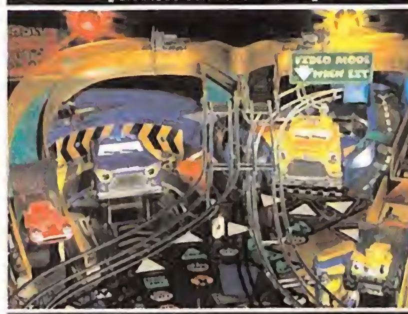
Pro-Pinball Big Race USA | JUEGO DE MESA

- Llega la última entrega de la mundialmente aclamada serie ProPinball.
- **ProPinball Big Race USA** propone una carrera a través de los Estados Unidos en el que la habilidad de conducir más rápido que los demás la demostraremos sobre una mesa de Pinball.
- **Control absoluto sobre los parámetros físicos del juego:** inclinación de la mesa, antigüedad, fuerza de los flippers, tamaño de los pasillos exteriores, fuerza de las bandas de rebote o sensibilidad de la falta.
- 8 ángulos diferentes de tablero para que no pierdas detalle.
- Gráficos impresionantes que recrean exactamente la sensación de jugar en un pinball auténtico.
- Posibilidad de hasta 10 bolas simultáneas.
- Música en calidad Stéreo Dolby Surround.
- Posibilidad de juego en Internet o red local en la modalidad de uno contra uno.

CUNNING DEVELOPMENTS

empire INTERACTIVE

[GRÁFICOS CON TODO DETALLE]



[CONTROL TOTAL SOBRE TODOS LOS PARÁMETROS]

[OPCIÓN DE JUEGO "UNO CONTRA UNO" A TRAVÉS DE INTERNET]

PC | CD-ROM
Windows™95 | 98

PRO PINBALL

Por sólo 2.995

66 ABE´S EXODDUS

La segunda parte de uno de los arcades de plataformas más divertidos de todos los tiempo. De nuevo encarnaremos a Abe, que tendrá que ayudar a escapar a sus hermanos de raza de un cruel destino en el estómago de sus esclavizadores. Si os gustó la primera parte, esta os entusiasmará.

78 TUROK 2

En breve tendremos de nuevo en nuestras pantallas al cazador de dinosaurios, con un repertorio de armas más amplio que nunca y decidido a exterminar a todo aquel que se le ponga delante con intenciones poco claras. Gráficos impresionantes y acción por los cuatro costados.

84 THE CREED

En un mundo extraño y violento, la supervivencia es el oficio a llevar. «The Creed» nos obligará a eso, en un mundo futurista en el que tendremos que ofrecernos como mercenarios a unas poderosas compañías, a fin de conseguir el dinero que nos permita regresar a la Tierra.

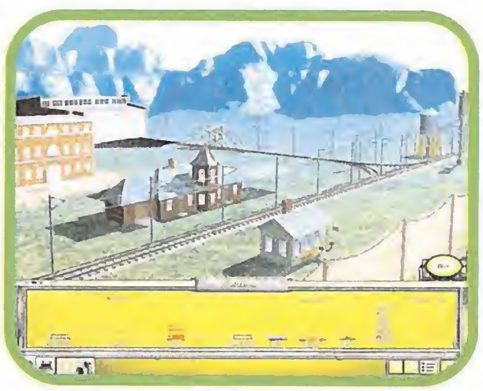
Ya hemos entrado de lleno en la época navideña, y a pesar de ser momentos de descanso familiar y de regocijo vacacional, los equipos de programación trabajan más duro que nunca para darnos una entrada de año llena de sorpresas y juegos de gran calidad. En nuestra sección de previews os adelantamos precisamente esos títulos que, en estos días, se encuentra en proceso de creación y que próximamente estarán al alcance de todos Ni todo el turrón duro del mundo podrá evitar que se nos pongan los dientes largos ante semejante plantel de futuras maravillas que, como quien dice, nos están esperando a la vuelta de la esquina. Para empezar, algunos ejemplos como «Abe´s Exoddus», la segunda entrega de uno de los mejores arcades de plataformas del momento, acompañado de «Turok 2», con el que se continúa la saga de uno de los shoot´em up más flipantes de la historia y, como no, «Worms Armageddon», más masacre gusanil y «Railroad Tycoon II", por no mencionar «PC Fútbol 7.0» uno de los juegos de creación española más vendidos de la historia.

sumario

86 WORMS ARMAGEDDON

Team 17 quiere aprovechar al máximo el filón de «Worms» y eso lo demuestran con los innumerables títulos existentes de la serie. Este será el último al que tendremos acceso. «Worms Armageddon» traerá los mismos gráficos que «Worms 2» pero con más armas y dispositivos delirantes.

94 RAILROAD TYCOON II



La estrategia comercial tendrá nombre de juego. La segunda parte de «Railroad Tycoon» nos dará todo aquello que echamos en falta en la primera. Gráficos asombrosos, facilidad de manejo e infinitas posibilidades son sólo unas cuantas de las cosas que promete este título.

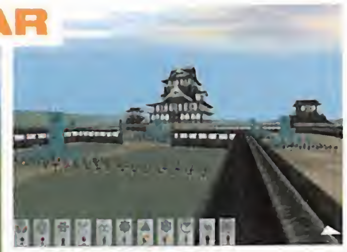
98 PC FUTBOL 7.0

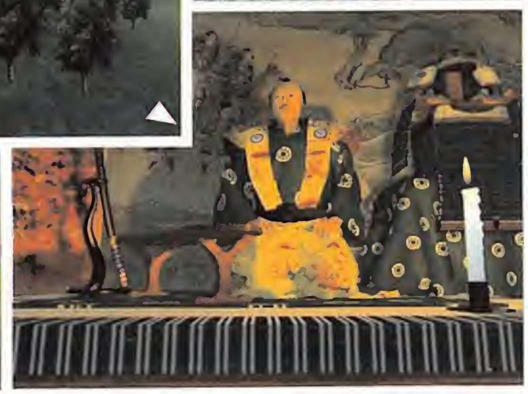
La versión 7.0 del mejor manager español de fútbol es casi un hecho palpable. Muchas son las mejoras que se están añadiendo al simulador, y todas, las actualizaciones de datos que se están poniendo en la base del juego. Será una compra imprescindible para los seguidores de la saga.

GRAND TOURING

Hablamos en estas mismas páginas del retorno de las compañías clásicas, como es Melbourne Hosue, pero no podemos olvidar otro nombre que traerá a la memoria títulos como «Commando» o «Ghosts'n'Goblins»... Sí, la mítica Elite vuelve al mundo de los ordenadores domésticos de la mano de un espectacular arcade de conducción, «Grand Touring». El juego aparecerá, con un poco de suerte, antes de que acabe 1.998, de la mano de Dinamic Multimedia, y ofrece un aspecto realmente impresionante por jugabilidad, técnica y diseño gráfico. Si se quisiera hacer un símil, vendría a ser algo así como el «Gran Turismo» de PC. Y decir eso, no es decir cualquier cosa.

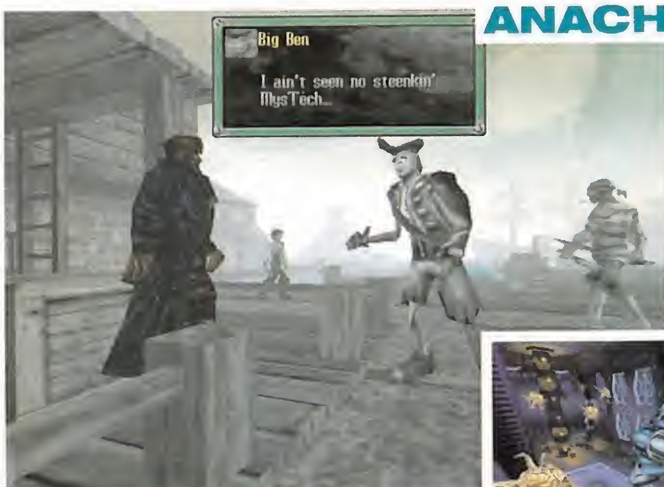
SHOGUN. TOTAL WAR





En el año 500 a.C., Sun Tzu escribió «El Arte de la Guerra», considerado el "summun" de la estrategia. Y Dreamtime Interactive prepara lo que no se le había ocurrido a nadie hasta el momento, adaptar Sun Tzu a juego con «Shogun. Total War». Una de las características más destacables, aparte su fabulosa recreación del Japón feudal, es su carácter épico. Las voces estarán dobladas al... ¡japonés!, y se subtitulará en diversos idiomas.

ANACHRONOX

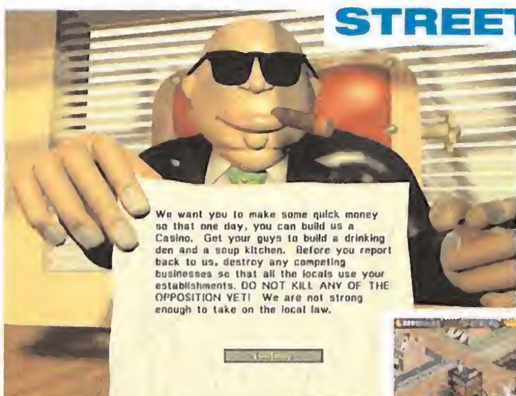


Mientras «Daikatana» termina de tomar forma definitiva, en Ion Storm no se duermen en los laureles. Muy pronto se le unirá el segundo gran proyecto en el que ya trabajan. «Anachronox» pretende situarse en una línea de aventura/rol mucho más acentuada que en aquel, para lo que ofrecerá la posibilidad de manejar distintos personajes, y un argumento muy rico que redundará en una historia continua en la acción. Además, la calidad gráfica de los diseños está siendo impecablemente tratada, para aportar una calidad global que no desmerezca del conjunto.

F/A 18 KOREA

La alianza de Empire con Dinamic Multimedia ha resultado en la próxima aparición de uno de los títulos más atractivos, e inesperados, que pudiéramos imaginar. No se trata de originalidad, calidad técnica desconocida o nuevo concepto de juego, aunque un poco de todo hay. Una edición especial de un simulador de vuelo, adaptado a la realidad de las fuerzas armadas de nuestro país, es algo que no se suele encontrar todos los días, pero «F/A 18 Korea» es eso, y no otra cosa. Y, sí, además, con todo lo mencionado en calidad técnica, atractivo y realismo.

STREET WARS



Decir que el título de «Street Wars» es de una provisionalidad total, pero que será, quizás, el nombre con el que un nuevo juego de System 3, basado en la línea de «Constructor», verá la luz. «Street Wars» cambiará, sin embargo, tanto su historia como sus objetivos. Los protagonistas son familias de la Mafia que pugnan por el control de varios territorios. Para ello, sobornos, robos, asesinatos y guerras entre bandas serán lo más normal. Pero no habrá que descuidar el mantenimiento de nuestras posesiones para conseguir nuestro objetivo: ser la única familia.

BLOOD 2. THE CHOSEN

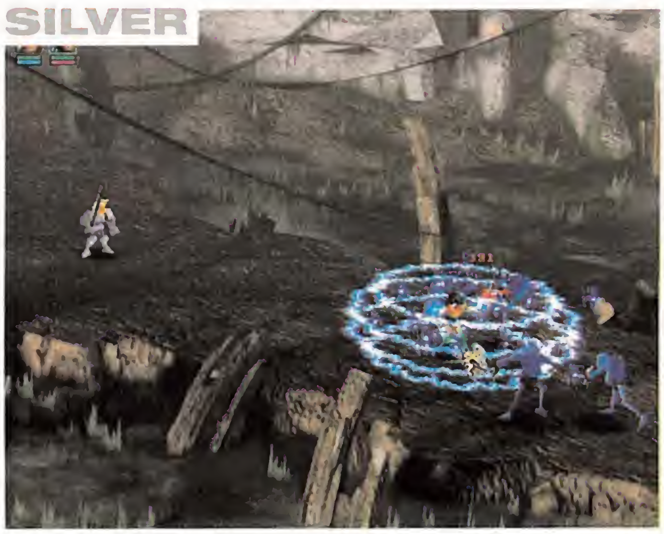
Por fin está aquí, o casi, una de las secuelas más esperadas por todos los aficionados al shoot'em up 3D. «Blood 2» llega de la mano de Monolotih, y precedido de la gran expectación que el nuevo engine de la compañía, Lithtech, está despertando en todo el mundo. Además, Monolith está cuidando mucho más que nunca la historia detrás del juego, con variaciones poco habituales en el género como la inclusión de cuatro personajes distintos a escoger, cada uno con sus especiales habilidades, y una continuidad en el argumento que lo convierte en algo más que un "mata todo" dividido en niveles, junto a unos, que se presumen, magníficos mapas de juego en red para varios usuarios.

Nuevamente
PCFútbol va a sorprender
EURO PCFÚTBOL
Intellicam™
NGI
(Sistema de Negociación y Gestión Interactiva)
SIMULADOR MUNDIAL
JOAN GAMPER
SISTEMA DE COMENTARIOS A 3
Al habla con Fernando López, representante de Morientes (Real Madrid)
El jugador está contento con su oferta, sin embargo cree que una cláusula de rescisión un poco más baja le haría decidirse definitivamente.
> Bien, la rebajaremos en 525 millones y ésta es nuestra última oferta.
> Vamos a bajar en 275 millones la cláusula de rescisión, esperando que pronto lleguemos a un acuerdo.
> No estamos dispuestos a bajar esa cláusula
> Tenemos que pensarlo
CONTROL DEL FILIAL
Michael Robinson
"Reserva ya tu ejemplar"
PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98 | Por sólo 2.995
PCFÚTBOL 7
Todo el fútbol en tu PC
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 98/99
dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com 902 480 482

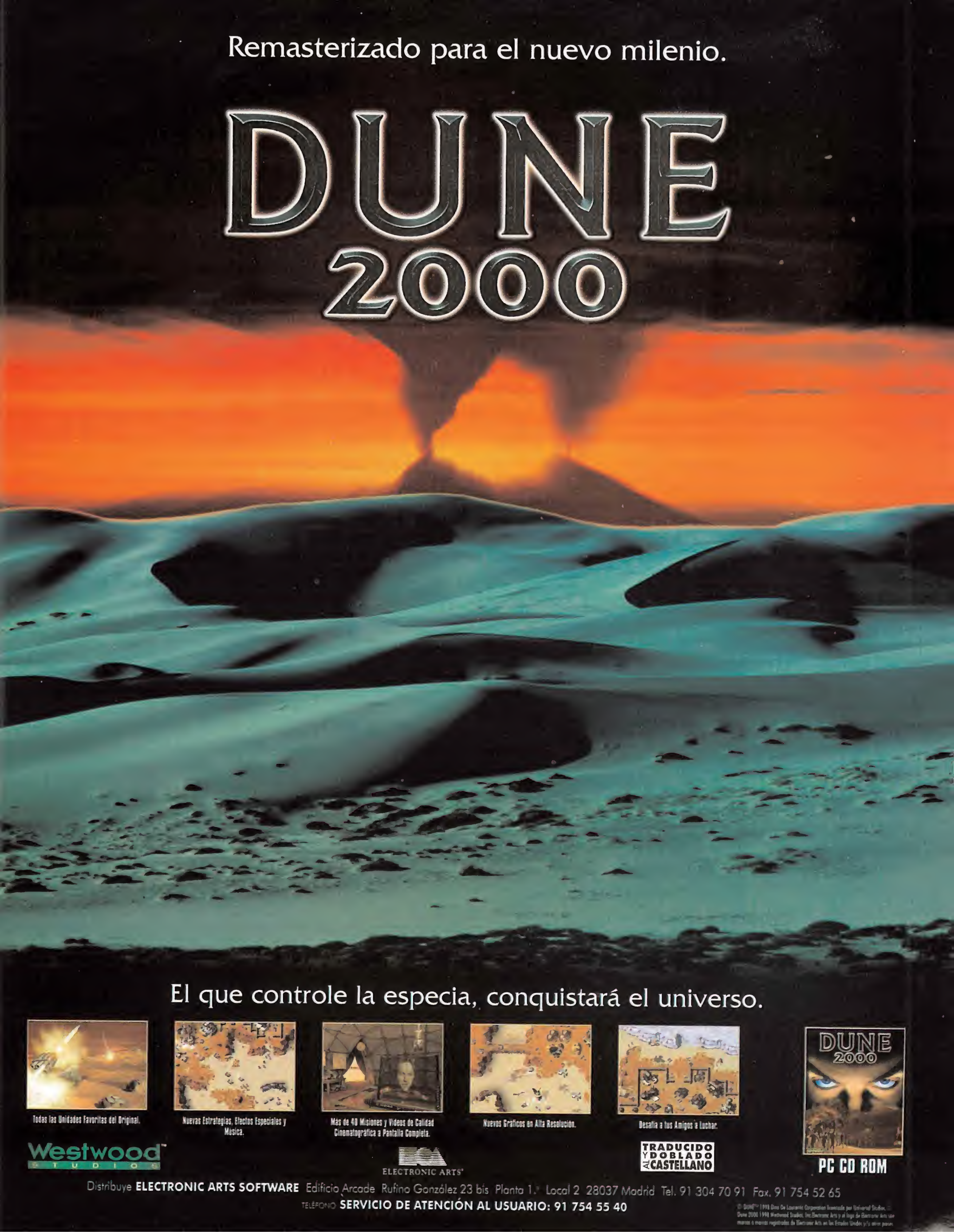
DETHKARZ

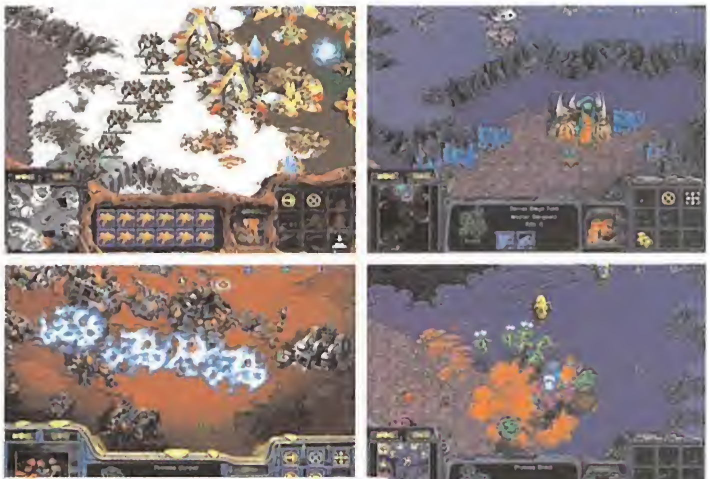
Las compañías clásicas resurgen. Hace tiempo que no sabíamos nada de Melbourne House, pero se acaban de unir a lo que parece una explosión del nuevo software australiano. El título que tienen entre manos es «Dethkarz», que aporta su granito de arena a los arcades de conducción –«Power Slide», «Rollcage», «Speed Busters»...– pero que, a tenor de lo poco que se ha podido ver, será un juego que, al menos en lo referente a calidad gráfica, va a tener muy poquitos competidores. Impresionante en diseño de acción y gráfico, «Dethkarz» tiene el único pero de no conocerse demasiados detalles de su versión final y un presentimiento nada bueno sobre unos requisitos más que elevados.

SILVER



La agitada historia de Ocean en los últimos años parece tocar a su fin. Tras el anuncio de juegos nunca publicados, equipos de programación divididos y reestructurados –ahí está, por ejemplo, Tribe y «Dreadnought», como perfecto ejemplo– llega el que, tras más de dos años y un cuasi definitivo cerrojazo a la producción, que a punto estuvo de dar al traste con él, se puede convertir en la gran revolución del año que viene en rol y aventura para PC: «Silver» es una maravilla de diseño y acción, y demuestra que ni todo el rol acaba en «Final Fantasy VII», ni todas las aventuras actuales han de ser un clon de «Tomb Raider». Sencillamente, un nuevo concepto, que tiene visos de obra de arte, y maestra.


Remasterizado para el nuevo milenio.
DUNE
2000
El que controle la especia, conquistará el universo.
Todas las Unidades Favoritas del Original.
Nuevas Estrategias, Efectos Especiales y Música.
Más de 40 Misiones y Videos de Calidad Cinematográfica a Pantalla Completa.
Nuevos Gráficos en Alta Resolución.
Desafía a tus Amigos a Luchar.
DUNE 2000
Westwood STUDIOS
ELECTRONIC ARTS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD ROM
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40



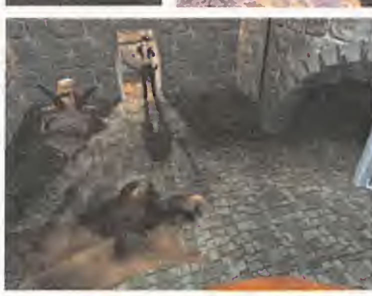
BROOD WARS

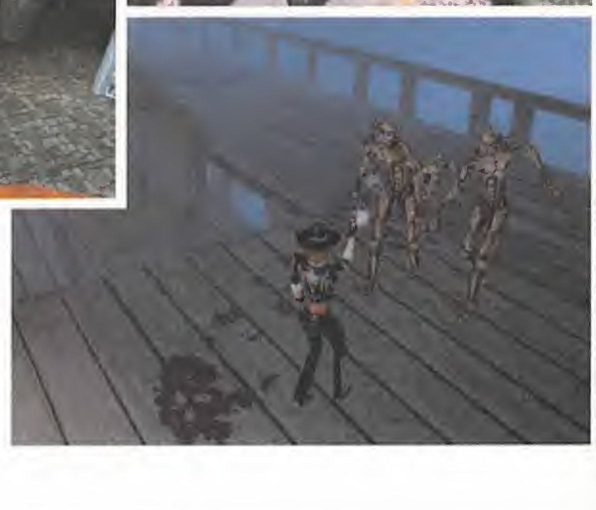
La fase de prueba a través de Internet de «Brood Wars» comenzó hace unas semanas, y el "add on" que Blizzard está preparando para su fabuloso «Starcraft» ya ha deparado gratas sorpresas. La compañía ha llegado a detalles tales como organizar partidas en plan "deathmatch" entre diversos "beta testers", a horas y días definidos, además del clásico sistema de batallas de acceso libre. Excepcionales detalles de calidad técnica, muchísima más diversión, si cabe, que en el título original y una riqueza global más digna de una secuela que de un simple "pack" de nuevas misiones.

KNIGHTS & MERCHANTS

La estrategia sigue siendo un género en auge. Topware pondrá en breve en el mercado un juego ambientado en un entorno medieval, en el que el comercio, construcción y exploración, unido a épicas batallas, más que la explotación de recursos –aunque también habrá– forman sus principales bazas para un triunfo casi seguro. Parece reunir todo aquello que está haciendo de este género un número uno. Mucho ojo con este juego porque se perfila como todo un triunfador.

NOCTURNE





Hace tiempo que no sabíamos de Terminal Reality. Pues bien, la compañía está concentrada en la producción de «Nocturne», título que se aleja notablemente de conceptos pasados y producciones anteriores, pues se trata de una aventura en toda regla, con notables dosis de acción. Por supuesto, los entornos 3D siguen siendo el "leit motiv", pero la fabulosa ambientación y diseño aplicados en «Nocturne» son para quitarse el sombrero. Historias sobrenaturales y misterios es lo que promete este fascinante título.

STARCRAFT™
EL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
¡¡¡ ATENCIÓN !!!
AHORA
HABLAN EN
CASTELLANO
TEXTOS, MANUAL Y VOCES
TOTALMENTE TRADUCIDOS AL
CASTELLANO.
NUNCA TE ENTENDISTE MEJOR
CON RAZAS EXTRATERRESTRES
MAS DE 1.000.000
DE PROGRAMAS VENDIDOS
PREMIO AL MEJOR JUEGO EN PC DEL AÑO
-ECTS 98-
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
POR LOS CREADORES DE
WARCRAFT II
&
DIABLO
COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.infornet.es/sierra

Abe's Exoddus
Nuevas aventuras

Oddworld Inhabitants vuelve a la carga con nuevas aventuras de su simpático alienígena Abe. Muchos más niveles, mejores gráficos y una jugabilidad fuera de lo corriente, es lo que nos espera en esta segunda parte, que se llamará «Abe´s Exoddus».

ODDWORLD INHABITANS/ GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)/PLAYSTATION**
ARCADE

La historia que nos situará en «Abe´s Exoddus» empieza justo al terminar su anterior aventura. En ella, Abe rescató a 99 mudokons –raza a la cual pertenece nuestro amigo– de las fábricas de carne, y supuso un duro golpe para los glukkons –raza enemiga y extorsionadora–. Abe, antes feliz e ignorante, se había convertido en un héroe. Él pensaba en unas merecidas vacaciones, pero entonces tuvo una visión en la que tres fantasmas le contaban que las fábricas de carne eran sólo una de

El argumento es algo que los chicos de Oddworld Inhabitans han cuidado con sumo esmero

El brebaje para el cual trabajan esclavizados los mudokkons se extrae de sus propios huesos. Un simple contacto con dicha sustancia y enfermarán, y quedarán inútiles.

En las nuevas aventuras de Abe nos encontraremos con criaturas nuevas que intentarán hacernos la vida imposible, como los slogs o los sligs voladores.

Las secuencias cinemáticas que incluirá el juego han servido de base para crear un corto que ya ha sido estrenado en EE.UU., y el cual ha sido preseleccionado para competir en los Oscar.

A pesar de que las imágenes no hagan justicia, el programa estará totalmente localizado al castellano, lo que ahorrará sufrimientos a más de uno.

las muchas casas de terror que tenían los glukkons para explotar a los mudokons. Una de las más horripilantes es la "destilería de almas", donde se prepara un brebaje a base de los huesos de mudokons difuntos robados de Necrum, la antigua ciudad de los muertos.
Ahora, Abe debe destruir las minas de Necrum saboteando la energía que abastece el lugar, y encontrar a sus cinco amigos antes de que pasen a formar parte del oscuro brebaje.
Es en ese momento cuando entraremos a tomar el control de Abe.

COMO UNA COTORRA

El primer gran cambio que vamos a poder ver en «Abe´s Exoddus» va a ser la cantidad de acciones que podemos llevar a cabo con nuestro personaje. Ahora, tendremos muchas más formas de comunicarnos con los distintos seres que habitan el mundo de Oddworld, además de poder poseer a muchas más criaturas –antes sólo podíamos hacerlo con los sligs–. Se ha incrementado mucho la posibilidad de diálogo, no sólo con Abe, si no con todos los demás seres que podremos poseer; nos parecerá que muchos de ellos sólo emiten ruidos, pero hay que pensar que es su propio dialecto, que todo el resto de su especie entenderá perfectamente. Una curiosidad destacable en este aspecto va a ser la posibilidad de poseer hasta... las flatulencias que Abe se tira. Sí, como lo leéis. Podremos poseer un "pedete" que se tirará Abe e ir pantalla a pantalla por el aire hasta que veamos un enemigo a destruir.
Aparte de las posibilidades de comunicación con otros seres, hay que destacar la gran imaginación de los programadores a la hora de realizar el juego. Detalles como unos simples pajarillos a los que podemos asustar si pasamos andando normal con Abe, o se quedarán quietos como si no pasase nada si andamos sigilosamente, nos hacen pensar que en ►

La nueva aventura de Abe tendrá muchas más posibilidades de comunicación, posesión y relación con las criaturas que antes

And the winner is...

Una característica destacable de «Abe´s Exoddus» es que sus programadores han cogido todas las secuencias que aparecerán en el juego, las han montado y han hecho un corto que ya han estrenado en los Estados Unidos –no sabemos a ciencia cierta si se han metido algunas más que el juego no contempla–. Y lo mejor de todo es el tremendo éxito que ya ha tenido. Tal es así, que incluso se le ha preseleccionado para ser candidato a Mejor Corto de Animación en los premios Oscar que la academia de cine de Hollywood celebra cada año. Es la primera vez que un corto sacado de un videojuego se preselecciona para tal evento, lo que puede hacer subir muchos enteros a Oddworld Inhabitans. Esperemos ganen dicho Oscar, aunque también habrá que esperar que no se les suba a la cabeza, y vayan a dejar de programar videojuegos.

Los sligs seguirán siendo nuestros más encarnizados enemigos, sólo que su cociente intelectual es nulo.

Hay situaciones en las que no nos quedará más remedio que dejarnos cazar, ya que salir será difícil.

Los escenarios pseudotridimensionales harán que se nos compliquen mucho más las cosas.

Oddworld Inhabitans no sólo han pensado en el desarrollo del programa en sí; todos los elementos que habrá en la aventura ayudan a crear una atmósfera de juego total. También podremos coger muchos más objetos para lanzarlos o interactuar con ellos, como piedras, minas que haremos explotar, etc.

En el apartado de los movimientos de Abe y demás personajes, se han seguido conservando los mismos que tenía, aunque el engine utilizado para crear los escenarios donde se desenvolverá la acción ha sido optimizado para llegar hasta lograr un ambiente acorde con los tiempos que corren.

LA PENTALOGÍA

En realidad, cuando los chicos de Oddworld Inhabitans se pusieron a fraguar una historia sobre el mundo de Oddworld, pensaron en hacer cinco aventuras, cada una de ellas protagonizada por seres distintos que habitan en dicho mundo. Entonces, ¿es que se ha ampliado la pentalogía? No. En realidad, la compañía sigue pensando en dicha saga, pero quisieron darle a Abe una segunda oportunidad, gracias al éxito obtenido en la primera entrega. Según ellos mismos, la siguiente debería corresponder a Munch, otro habitante de dicho mundo –«Munch´s Oddysee»–, pero el cariño cogido hacia Abe les ha hecho cambiar de idea. Estaríamos, pues, frente a una segunda parte de «Abe´s Oddysee», incluida dentro de la primera entrega de la saga Oddworld (???).

Tema aparte lo constituirá el factor de la localización del programa. Si ya en «Abe´s Oddysee» nos pareció sorprendente –incluso se llegó a decir que las voces de la persona encargada de realizar las voces eran mejores que las del juego original–, en esta segunda parte van a ser aún más auténticas, si cabe. Esto nos da una idea del potencial que el programa tiene, ya que no se limita a ser un simple juego de plataformas en el que hay que dar saltos y rescatar a ciertas criaturas, si no que el componente aventura está más que justificado y representado. Y esto lo decimos porque, siguiendo el argumento, encontraremos mudokons a los que se han cosido los ojos para que no vean que realmente están recuperando huesos de sus difuntos, y entonces habrá que guiarlos cuidadosamente hasta salvarles de las minas de Necrum, y todo ello se tendrá que hacer mediante la comunicación –hablada, claro está–.

Parecidos, pero no iguales

En estas imágenes que aquí os traemos se puede apreciar el parecido que va a existir entre el anterior título de Oddworld Inhabitans, «Abe´s Oddysee» –derecha–, y el que en estos momentos está sufriendo los últimos retoques, «Abe´s Exoddus» –izquierda–. La que actualmente está en preparación ha contado con un engine mucho más avanzado que el de «Abe´s Oddysee» –el pasar de los tiempos, ya se sabe–. Pero además del aspecto gráfico que tendrá «Abe´s Exoddus» hay que destacar la fantástica ambientación que se está logrando, amén de la inmensidad de los escenarios, y la elevada dificultad en fases avanzadas que se le está imprimiendo, lo que hace pensar que probablemente estemos ante un seguro bombazo.

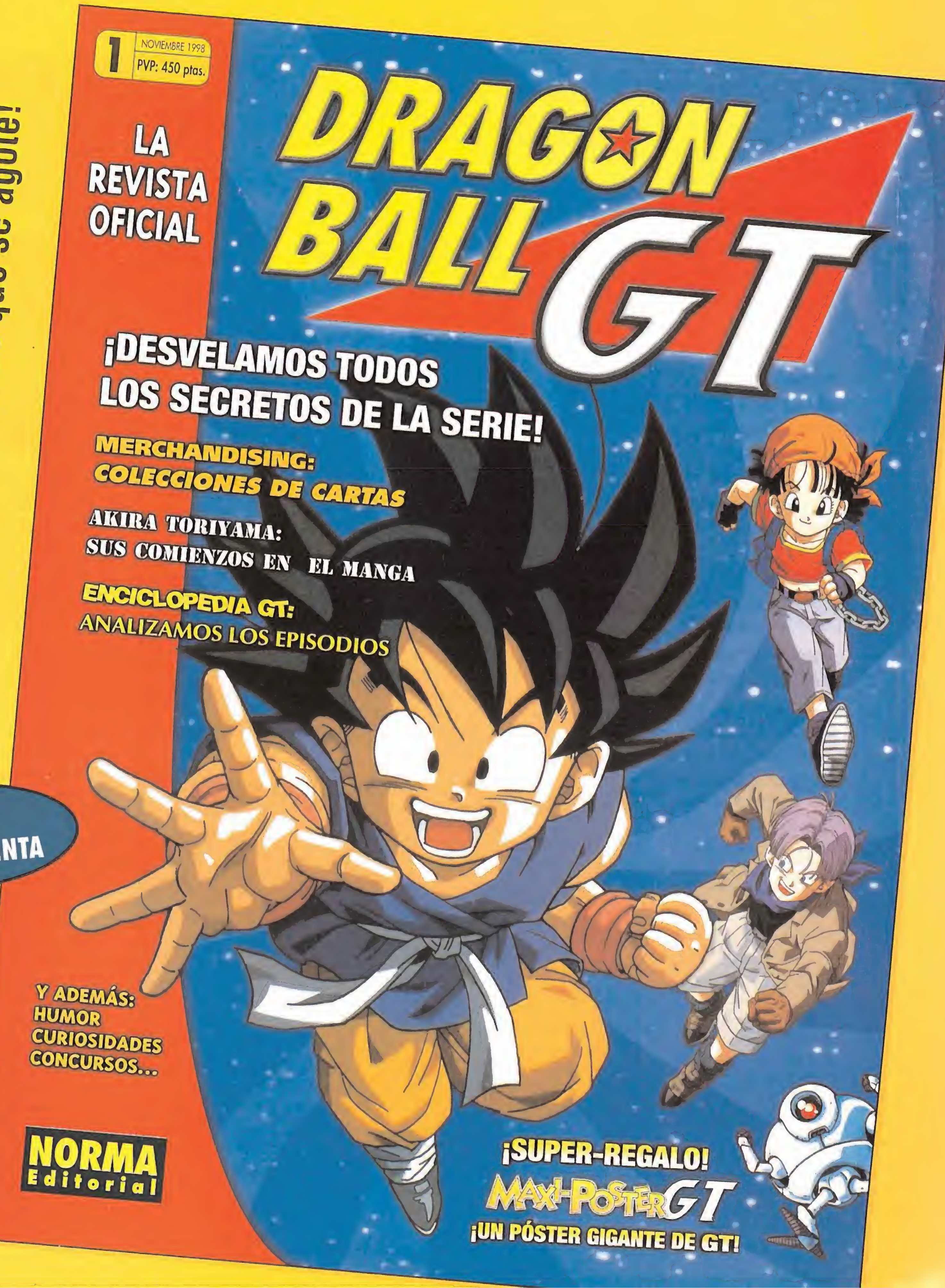
ÉXITO SEGURO

Ahora, no queda más que esperar a que este título este en el mercado para ir a comprarlo rápidamente, ya que os aseguramos horas y horas de diversión. Quién iba a pensar, hace algunos años, que una compañía que se dedicaba a hacer efectos especiales para terceros, acabaría como una de las más importantes compañías programadoras del sector. Y es que nunca se sabe los derroteros que nos esperan en un futuro. De lo que sí que podemos estar seguros es que a los incondicionales de Abe, su nueva aventura les encandilará, y a los más escépticos, les atrapará sin apenas darse cuenta. Veremos, si no.

C.P.C.

LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO

¡Corre a por ella antes de que se agote!

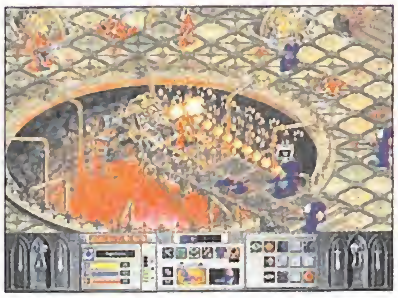


Nº1
YA A LA VENTA

Cada mes en tu kiosco.

Warhamer 40.000: Chaos Gate
El juego **prometido**

No es la primera vez que Games Workshop concede una licencia de su saga «Warhammer». «Space Hulk», «Shadow of the Horned Rat», «Final Liberation», o «Dark Omen» ya han visto la luz ambientados en ese mundo fantástico. La asignatura pendiente, y la más esperada por los seguidores de la compañía, era «Warhammer 40.000», del que se han rumoreado hasta dos títulos distintos antes de saber que, por fin, va a tener su juego. Un juego muy prometedor.



SSI/MINDSCAPE
En preparación: PC CD (WIN 95/98)
ESTRATEGIA

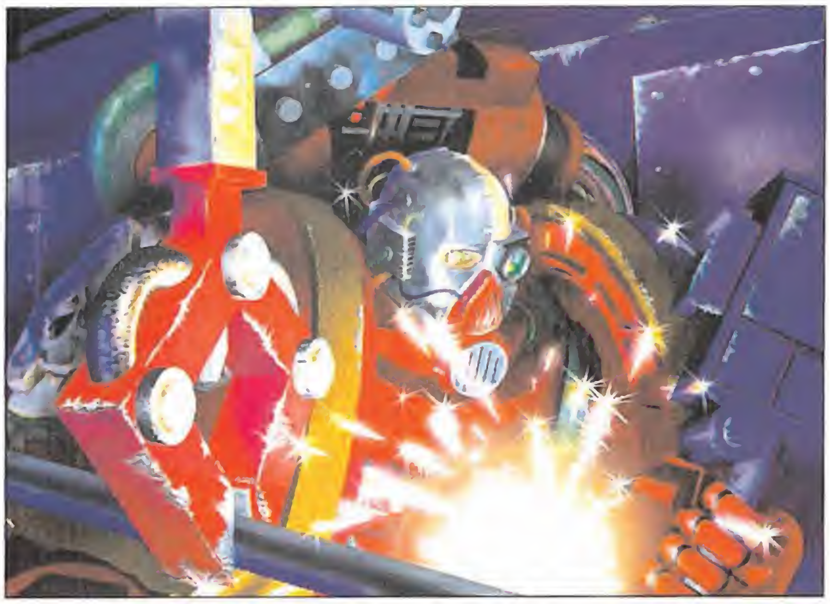
Los escenarios serán variados, tanto exteriores como interiores, impregnados de la belleza barroca de «Warhammer 40.000».

Los antecedentes informáticos de los mundos de «Warhammer» han tenido resultados muy variados. Desde el primitivo «Space Hulk» que causó un gran impacto, hasta «Shadow of the Horned Rat» que no consiguió todo el éxito que se le auguraba, el panorama es más bien agridulce. Los últimos «Final Liberation» y «Dark Omen» abordan el planteamiento estratégico desde dos vertientes distintas. El primero se vuelca en el tiempo real en el estilo «Warwind», de una forma bastante elegante y efectiva, y el segundo se emplea a fondo en superar las grandes carencias de «Shadow of the Horned Rat», cosa que consigue de forma muy eficaz. En este estado de cosas, la saga «Warhammer» necesita un revulsivo que ofrezca al jugador todas las posibilidades que tiene. «Warhammer 40.000: Chaos Gate» puede ser el juego que esperamos.

Ciertos aspectos del juego nos dan una idea del nivel de detalle en el que van a estar representados los soldados que manejemos.

UN UNIVERSO DISTINTO

«Warhammer 40.000» nos presenta a varios clanes de guerreros enfrentados entre sí, unos humanos y otros orcos, como en «Warhammer,» pero con la salvedad de estar ambientado en un mundo futurista y postapocalíptico. Las espadas y escudos se transforman en armas láser y protecciones electrónicas, y los caballos y catapultas son sustituidos por gigantescas máquinas metálicas de enorme poder



A la hora de diseñar nuestras estrategias tendremos que contar con la variedad de unidades tanto a pie como mecánicas.

de destrucción. Sin embargo, son más las similitudes que las diferencias, que se ponen de manifiesto sobre todo en la ambientación barroca y tenebrosa que todo juego «Warhammer» tiene.
En «Chaos Gate» controlaremos a un grupo de marines espaciales –parece ser que a las hordas del caos no podremos controlarlas– que, a las órdenes del eterno Emperador, pretenden mantener el orden en la galaxia. Estructurado en 15 misiones ordenadas siguiendo una historia, y contra todo pronóstico –a pesar de ver incluso las pantallas– no es en tiempo real, sino por turnos, lo que nos orienta de forma clara hacia sus características. Con toda probabilidad, será la estrategia táctica la que predomine, en perjuicio de la acción, justo al contrario de lo que sucedía en «Final Liberation», pero con la ventaja de que el control de los soldados será más cercano e intenso, más de rol.
Cada uno de los personajes que compondrán nuestra escuadra –escogidos de entre un total de 50– va a estar representado por una serie de detalladas características, poderes mentales incluidos, que le otorgarán habilidades para el combate. Así, podremos elegir trajes y armamento, además de otros objetos auxiliares. Nuestros soldados podrán manejar tanques, APC y otros vehículos adaptados al universo «Warhammer 40.000». Esta tendencia de representación de los PJ tan característica de los JDR –que diría Ferhergon– es una tendencia cada vez más usual en los juegos de estrategia.

UN PASO ADELANTE

Todos los juegos licenciados por Games Workshop coinciden en disfrutar de una ambientación muy buena, genuina, comparada con el juego de tablero y las preciosas figuritas que de él se ven. En «Chaos Gate» los diseñadores las van a pintar y dar vida por nosotros, para que sólo las tengamos que mover; y por lo que se puede apreciar en las imágenes, el acabado va a ser fabuloso. Tanto en los decorados como en las unidades y los efectos visuales ambiente, se aprecia un buen nivel de calidad y detalle. El aspecto sonoro también promete no quedarse atrás, con profusión de sonidos de rayos, explosiones, etc., y una musiquilla ambiente misteriosa.
A pesar de no tratarse de estrategia en tiempo real, quiere dar sensación de dinamismo y acción. Como una muestra, los soldados podrán realizar hasta 40 acciones diferentes, cada una con su propia animación, lo que unido a los efectos visuales antes mencionados, conseguirá el efecto deseado.

«Chaos Gate» se presenta como un juego con muchas posibilidades, y una vida muy larga, pues a las 15 misiones predefinidas se une la posibilidad de generación aleatoria de las mismas, la inclusión de un editor de misiones, y funciones multijugador por red o Internet para hasta 4 jugadores. En resumen, «Chaos Gate» promete dar mucho, pero que mucho juego, y no sólo a los amantes de «Warhammer».

C.S.G.

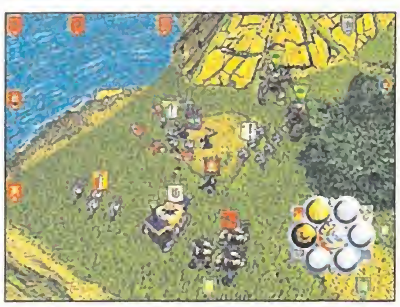
La genuina ambientación del mundo de «Warhammer 40.000» estará presente, sin duda, en «Chaos Gate»

Los otros Warhammer

Space Hulk

Final Liberation

Warhammer: Dark Omen



Warhammer: Shadow of the Horned Rat

A pesar de la variedad de misiones, podremos manejar a los marines, pero no a las fuerzas del caos

Aunque por las pantallas no lo parezca, el desarrollo del juego no es en tiempo real, sino por turnos.

Power Slide

Sin temor a los impactos

GT Interactive tenía pendiente un género que, tras su éxito realizando desarrollos en arcades 3D, no podía dejar pasar. Y como siempre, ha hecho despliegue de todos sus conocimientos en la materia para desarrollar un título de carreras, destinado a ofrecer el máximo de diversión a los mandos de vehículos robustos y veloces, que se muestran imparables cualquiera que sea el terreno que esté bajo sus ruedas.

Todos los escenarios urbanos de «Power Slide» están llenos de realismo, presentando desde elegantes rascacielos hasta barrios suburbiales.

En las salidas habrá que tener cuidado con las peligrosas aglomeraciones.

GT INTERACTIVE/ EMERGENT SOFTWARE
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

Los juegos de carreras forman uno de los géneros más extendidos que, desde siempre, han tenido una gran aceptación en los aficionados a los videojuegos. Unos profundizan más en el aspecto técnico, procurando simular las condiciones de la conducción lo más fielmente posible, desde la Fórmula 1 hasta turismos. Otros, sin embargo, y que últimamente están tomando mayor protagonismo, aportan una acción frenética en los que la fidelidad de la conducción pasa a un segundo plano. Con esta filosofía pronto verán la luz títulos como «S.C.A.R.S.» o «RollCage» de la misma manera que «Power Slide».

PARA OLVIDARSE DEL FRENO

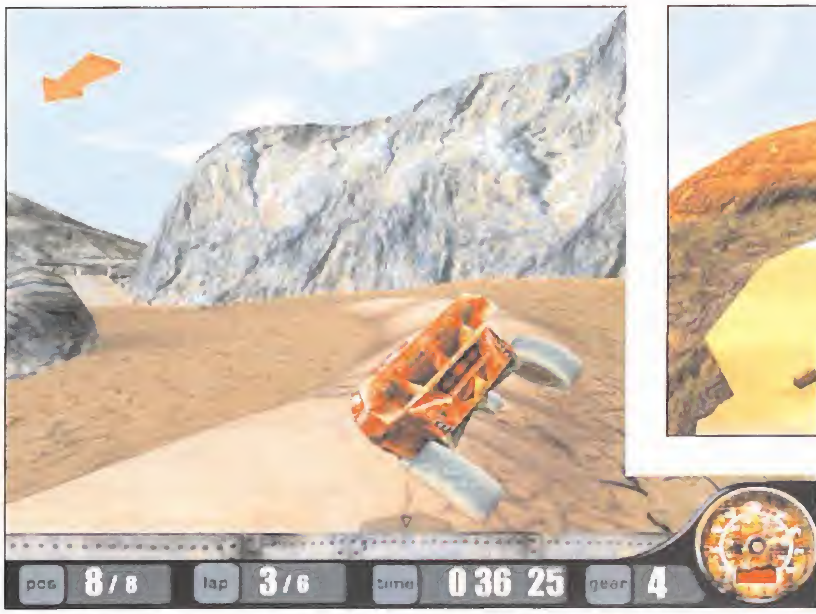
En este arcade de carreras pilotaremos coches tipo buggy que, prescindiendo casi totalmente de su carrocería, están cubiertos por refuerzos y vigas de metal que les permiten rodar por los terrenos más difíciles. Dispondremos de varios modelos entre los que elegir que poseerán diferentes características técnicas, así como sus conductores que serán personajes de lo más diverso. Deberemos conocer esas características para saber cuál es el modelo más apropiado en cada ocasión. Existirá una opción en la que podremos crear un piloto importando una imagen en formato mapa de bit (BMP) con la que personalizar la apariencia de éste, lo cual pese a ser una simple curiosidad puede resultar realmente atractiva a la hora de jugar en red.

Los circuitos por los que se desarrollarán las carreras en «Power Slide» estarán inmersos en un llamativo entorno que, sin estar muy recargado de polígonos y efectos, presentará

La acción será continua, incluso cuando suframos un accidente, ya que el coche no quedará nunca volcado

Modelado por piezas

Los coches estarán diseñados de forma que su comportamiento físico sea uno de los más realistas que hasta hora hemos podido ver. Aunque hasta el momento su complejidad no llega al nivel de «Carmagedon II», los modelos de los vehículos están divididos en partes que funcionan de forma independiente. Esto supone que la animación del coche será mucho más verosímil, en rebotes, saltos, tramos por la pared y derrapes que hacen que los muelles de la carrocería y el chasis se estiren o contraigan.



Merece la pena explorar todos los sitios por los que podemos hacer rodar nuestro todoterreno, para ver de qué son capaces.

En «Power Slide» no contaremos con la clásica vista de cabina frente al volante, pero sí información sobre velocidad, rpm, número de vueltas...

una gran armonía, resultando escenarios gráficamente bellos a pesar de que se trate de carreteras ruinosas y llenas de barro.
Es precisamente en el modelado de circuitos y coches donde más acierto se está consiguiendo. No sólo en su apariencia gráfica, que será formidable, sino en la complejidad de dichos modelos. Los coches se moverán de forma muy realista físicamente, habiéndose individualizado el comportamiento de cada una de las ruedas y el chasis. Así la inercia, gravedad y, sobre todo, la sensación de velocidad son palpables. La conducción se convertirá en todo un reto donde el mínimo despiste puede hacer cambiar radicalmente las condiciones de la carrera, y esto exige que el jugador no pueda descuidarse un momento. Lo único que podrá echarse de menos en este sentido es la siempre divertida deformación y deterioro de los coches cuando estos sufren un choque; hasta ahora no parece que vayan a ser incorporados finalmente a tales efectos.

EN LA CARRERA SIN INTERRUPCIONES

El planteamiento de «Power Slide» es puramente arcade, tomando una perspectiva en tercera persona, por lo que todo aquello que no sea dirigir el coche por los circuitos se verá simplificado al máximo. Pero una vez inmersos en una carrera, la tensión será constante. No por que vayamos a desarrollar velocidades de vértigo, sino por la magnífica representación del comportamiento físico de estos. Además, en ningún momento nuestro coche quedará volcado en la cuneta, ya que siempre se endereza rápidamente sin causar interrupciones en nuestro juego que tan frustrantes pueden llegar a ser en ocasiones, aunque se trate de pocos segundos. Mientras tanto, los rivales aprovecharán el más mínimo espacio para intentar adelantarnos.
Hasta su lanzamiento, no obstante, quedan algunas incógnitas por desvelar, como el número definitivo de coches que estén a nuestra disposición; lo que sí está claro es que va a ser sobradamente capaz de divertir a cualquiera.

S.T.M.

Madden NFL 99

El olimpo de la Superbowl

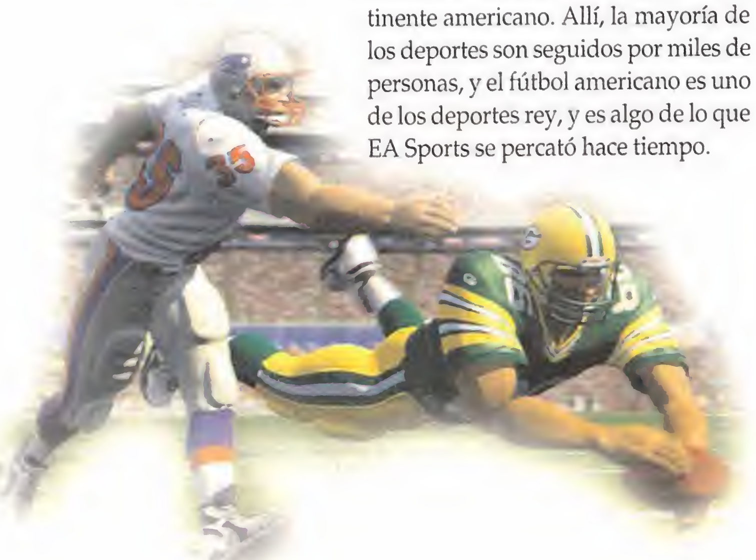
Como viene siendo habitual cada nueva temporada, los chicos de EA Sports han vuelto a rizar el rizo dentro del mundo de la simulación deportiva. «Madden NFL 99» vendrá a demostrar que no sólo de fútbol, hockey y baloncesto viven los aficionados, sino también de fútbol americano, y además del bueno.

Una de las cámaras que podremos ejegir es la que nos sitúa dentro justo del casco del jugador seleccionado. Muy espectacular, aunque poco práctica.

El movimiento de cada uno de los jugadores es el factor que más se ha cuidado a la hora de programar el juego. Más de un millar de polígonos auguran una altísima calidad.

E.A. SPORTS
En preparación: **PC CD (WIN95/98), N64, PLAYSTATION**
SIMULADOR DEPORTIVO

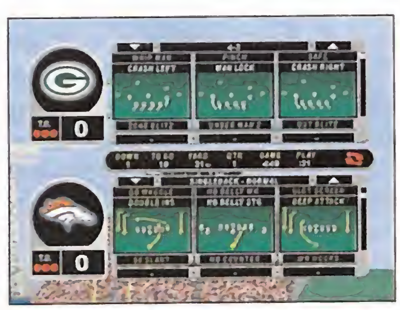
Aunque en España el deporte de la coraza y el casco no tiene demasiado éxito –sólo unos pocos equipos, como los Osos de Madrid o los Drags de Barcelona, y sus seguidores, creen en ello–, lo cierto es que fuera de nuestras fronteras el panorama es bien distinto, y mucho más si nos situamos en el continente americano. Allí, la mayoría de los deportes son seguidos por miles de personas, y el fútbol americano es uno de los deportes rey, y es algo de lo que EA Sports se percató hace tiempo.

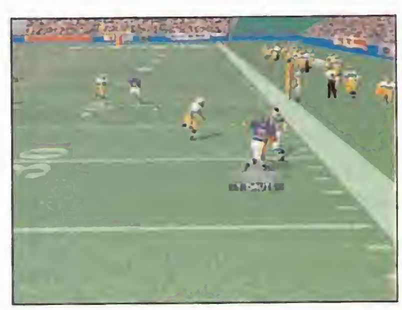


MEJORAS Y MÁS MEJORAS

Los programadores de «Madden NFL 99» han realizado mejoras e incluido aspectos que nunca antes se habían contemplado en versiones anteriores. Para empezar abriendo boca con el aspecto gráfico, cada uno de los diferentes jugadores estará constuido con más de 1.200 polígonos para llevar a extremos la fidelidad y detalle con los jugadores oficiales de la NFL –National Football League–, amén de los estadios –réplicas fieles de los reales– y demás parafernalia que se puede ver en un partido, contando para ello con resoluciones bastante elevadas. Además, todos los movimientos de los jugadores se basan en motion capture para poder reflejar todos y cada uno de los movimientos que se realizan en un partido, de manera que parecerá que estemos viendo un partido en la televisión cuando nos disponemos a jugar con «NFL Madden 99». Podremos controlar a Barry Sanders engañando a la defensa del equipo contrario y conseguir hacer un touchdown, o a Jim Elway lanzar un pase de más de 40 yardas, y todo ello sin que notemos la más mínima diferencia con lo que podamos ver en un vídeo.

Un detalle que han tenido los señores de EA Sports ha sido la posibilidad de poder jugar a «Madden NFL 99» sin disponer necesariamente de una tarjeta aceleradora –aunque sí un procesador mayor de un P200 MMX si lo hacemos sin ella–, aunque claro está que





nunca podremos apreciar la misma calidad gráfica que se llega a conseguir con una Voodoo 2.

Mención aparte merece el tema de los sonidos. Nunca en la historia de los programas basados en el fútbol americano se había reflejado con tal detalle la ambientación de los estadios, las voces de los quaterbacks, los golpes de las corazas y cascos al estrellarse con gran potencia unos con otros..., y por supuesto, no podían faltar los comentarios del mítico John Madden.

Las condiciones metereológicas afectarán a la acción del juego

MUCHAS OPCIONES DE JUEGO

Hablemos ahora de las distintas peculiaridades de juego que incorporará «NFL Madden 99».

En primer lugar, tendremos la opción de ejercer de entrenador y jugador con un simple clic de ratón –y utilizando sólo éste– para llevar a cabo todas las acciones. Podremos lanzar un punto extra con sólo la ayuda del ratón o ayudar a ganar unas yardas de más empujando un poco al jugador en un tumulto. Otra posibilidad será ejercer sólo de entrenador, con lo que nuestra tarea se limitará a elegir las jugadas, los cambios y toda labor de un "headcoach" en un partido de fútbol americano.

Pero además de todas las opciones de juego que contendrá –y que os aseguramos que van a ser muchas–, existirá la posibilidad de ejercer de manager del equipo, de forma real, contratando jugadores de otros equipos, o de forma "menos real", donde seremos nosotros los que creemos nuestro propio jugador con sus propias características, decidiendo sobre su continuación, sobre salarios, y demás factores que afectan a la dirección de un club.

El editor de jugadas es algo de lo que los aficionados al fútbol americano sabrán sacar el máximo partido, ya que exigirá ciertos conocimientos del mismo.

Se está haciendo más intuitivo el interfaz para poder jugar sólo con el ratón

Para que todo sea más real, se han incorporado los playbooks –libros de jugadas– de todos y cada uno de los equipos que están incluidos en «NFL Madden 99», totalmente específicos de cada equipo, así como la posibilidad de crearse uno sus propios libros de jugadas. Éste es uno de los puntos más destacables del juego, ya que mediante un sencillo editor podremos hacer que los jugadores sigan unas determinadas rutas en jugadas de pase o de carrera e, incluso, en las formaciones de defensa. Para ello se están estableciendo una serie de rutas predeterminadas –bastante numerosas– que elegiremos para realizar nuestra jugada perfecta o favorita, pudiendo luego probarlas para ver su efectividad. Y también se pueden exportar de otros equipos. Una novedad que seguro que los apasionados sabrán apreciar.

Y, cómo no, multitud de cámaras disponibles, un sencillo interfaz de juego, juego en red –LAN, Internet, modem–, y mucho más que se nos queda en el tintero. Ya pronto tendremos en nuestras manos este –a priori– sensacional juego de EA Sports, del que ya sólo queda retocar ciertos aspectos y, por supuesto, que tenga una mayor aceptación dentro del panorama español –deportiva e informáticamente–.

C.P.C.

SALIR CON TUS AMIGOS YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO

THE SETTLERS III

Más de un millón de fans lo estaban esperando

- 3 razas (romanos, egipcios y chinos) con características y personalidades diferentes.
- Miles de personajes en 3D, cada uno cuidadosamente diseñado y animado.
- Más de 150 tipos de personajes.
- Más de 30 profesiones diferentes.
- Más de 40 tipos diferentes de edificios para cada raza, que pueden verse desde dentro y ser utilizados por los personajes.
- Entorno 3D con valles, ríos, océanos, lagos, plantas y animales.
- Incontables nuevas opciones estratégicas de combate.
- Soporta juego en red e internet.

Más información: www.settlers3.com

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Blue Byte

www.bluebyte.com

Turok 2 Seeds of Evil
El regreso

La esperada versión de Iguana de uno de sus títulos más famosos está a punto de ver la luz. Parecía imposible, hace algo más de un año, que se pudiera superar «Turok: The Dinosaur Hunter», pero así parece que va ser en esta segunda entrega.

Las grandes dosis de hemoglobina estarán a la orden del día en «Turok 2». Se podrá apreciar cómo sale la sangre a borbotones de los enemigos, aunque siempre existirá la opción de cambiar el color –verde, por ejemplo...–.

IGUANA/ACCLAIM
Disponible: **N64**
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

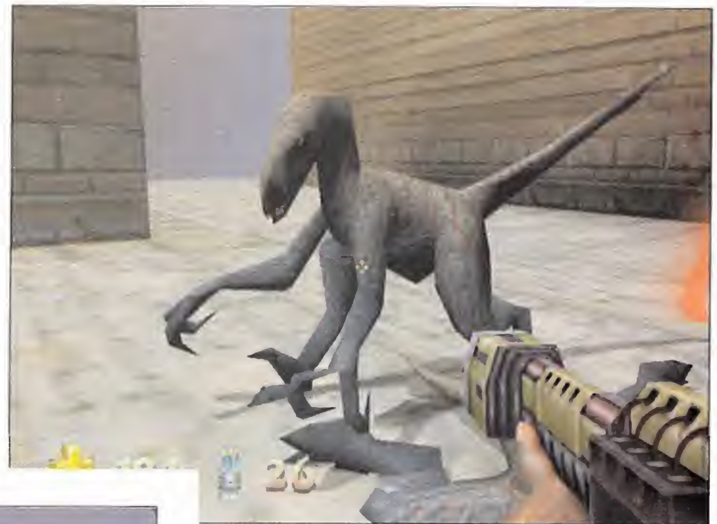
El engine utilizado para la creación de «Turok 2» augura un juego gráficamente impresionante

La historia en la que nos situará «Turok 2» es consecuencia directa de su primera parte. Al destruir a Campaigner, Turok –nuestro héroe, por si alguien no lo sabe– destruye el Chronoceptor arrojándolo al volcán. Aunque, inconscientemente, haciendo eso, despierta a uno de los enemigos más mortales –Primagen– que estaba prisionero en una nave espacial enterrada en el núcleo de la tierra. Ahora, Turok deberá evitar que Primagen se escape de su prisión y rompa el muro que divide el mundo perdido de la Tierra. Y, como también todos deberíais saber, el papel de Turok lo desempeñaremos nosotros.

AÚN MÁS ALUCINANTE

Sí. Porque los chicos de Iguana van a volver a sorprender dentro de los arcades 3D en primera persona. Para ello, están haciendo que todo, absolutamente todo lo que suponía la primera parte, se quede corto al contemplar el que tratamos en este artículo. Y eso es algo que no decimos gratuitamente.

Podemos empezar hablando del sistema de juego, ya que será bastante distinto a «Turok: The Dinosaur Hunter». La segunda parte se está haciendo dividiéndola en seis niveles de búsqueda, en cada uno de los cuales tendremos que realizar una determinada misión que se nos dirá al principio, contando cada nivel con numerosas localizaciones y escenarios interconectados. Además, en «Turok 2» podremos enfrentarnos a nuestros



Todos los escenarios se están realizando con una inmensa calidad, aportando para ello multitud de detalles que hace de cada uno de ellos una joya de la programación.

En «Turok 2» tendremos que cumplir una serie de objetivos para poder superar cada nivel.

compañeros, gracias a los cinco niveles multijugador que incluirá. Según dicen los programadores, se han realizado más de cincuenta kilómetros cuadrados –sí, 50, aunque virtuales, claro está– en escenarios, lo que nos puede dar una "pequeña" idea del inmenso mundo en el que nos desenvolveremos en el rol de Turok.

Pero ahí no acaba la cosa. Los enemigos. Ese es un tema a tratar a parte. Más de treinta enemigos distintos, con sus particulares condiciones de fuerza e inteligencia, nos estarán esperando nada más comenzar la aventura. El nivel de inteligencia de los mismos se ha elevado tanto, que incluso podrán realizar emboscadas para atraparnos contra una pared y acabar así con nosotros. Para más detalle, se les ha dotado de una destreza visual y auditiva como a los animales depredadores reales. ¿Cómo se come esto? Pues sencillo. Podremos quedarnos quietos en un sitio sin hacer ruido y sin movernos, y ellos no se percatarán de nuestra presencia; pero cualquier ruido o movimiento, por pequeños que sean, hará que nos delaten y nos den caza, momento en el cual no deberemos dejar tranquilo ni un segundo el gatillo, y ya podemos apuntar bien, porque –a tenor de lo que hemos visto en una beta bastante avanzada–, si no acertamos en un punto vital del animal, éste huirá o se nos echará encima como un kamikaze. Podremos ver cómo se le arranca un brazo de un disparo, o cómo le revienta la cabeza o una pierna con total detalle, fluyendo grandes dosis de hemoglobina, si es que elegimos la opción de sangre roja –o verde, azul...–.

GRÁFICOS SOBERBIOS

Ya sabemos que con cada juego que sale al mercado utilizamos expresiones del tipo: "gráficos soberbios", o ►

Se incluirá un modo multijugador para deleite de los fanáticos de Turok

La inteligencia artificial de los enemigos de «Turok 2» será bastante elevada

Más armas, más variedad

Los distintos tipos de armas que incluirá «Turok 2: Seeds of Evil» nos incita a pensar que en Iguana no tienen límite en lo que a imaginación se refiere. Más de 20 armas distintas componen el arsenal que nuestro personaje podrá utilizar, cada una de las cuales tiene un propósito y objetivos diferentes, de manera que habrá enemigos a los que sólo podamos destruir con un arma determinada o sólo les podremos tirar un dardo tranquilizador. Éstas son casi todas las que Turok puede llegar a utilizar, y aquí os las presentamos:

1.- Cerebral bore
2.- 9 mm pistol
3.- Firestorm
4.- Plasma rifle
5.- Proximity fragmenation mine layer
6.- Scorpion misile launcher
7.- Shotgun
8.- Sunfire pods
9.- Talon
10.- Tranquilizer gun
11.- War blade
12.- Shrapnel cannon
13.- Torpedo launcher
14.- Charge dart rifle
15.- Magnum
16.- Blackhole
17.- Grenade launcher
18.- Razor wind
19.- Spear gun
20.- Flame thrower

"gráficos alucinantes"... Sí, es cierto. Y es que en «Turok 2» estas expresiones van a ser una constante que oiréis hasta que lo podáis ver y jugar vosotros mismos y comprobar, así, que son totalmente verídicas. Pero vayamos por partes.
En cuanto a los escenarios, además de la elevada extensión comentada al principio del artículo, decir que se está utilizando una geometría y mapas de texturas diferentes para cada uno de ellos. Eso nos lleva a pensar que no habrá casi ningún escenario que se parezca en forma o aspecto, lo que nos puede dar una idea del inmenso esfuerzo que los chicos de Iguana están realizando para dejarnos con la boca abierta. Además, han dejado de utilizar la molesta niebla que envolvía constantemente la primera parte, dejando sólo ahora para aquellas en las que de verdad sea necesario para crear un ambiente más de suspense. Todo ello está siendo apoyado por unos efectos de luces superrealistas para hacer que la sensación de "estar ahí" sea aún más fuerte, si cabe, como pueden ser el oscilar del fuego de las antorchas o los efectos de las ondas en el agua, realmente alucinantes.
Mención aparte merece, dentro de los que son los detalles gráficos del juego, el aspecto de los enemigos. Han sido realizados utilizando la técnica Soft-Skin, que permite atribuirle a los bichos un aspecto muy real, muy animal; atributos como los prominentes músculos de las criaturas o las arrugas de la piel podrán apreciarse de una manera muy clara, viéndose cómo se dilatan o contraen –los músculos– o cómo cambia la hendidura según la posición del cuerpo –las arrugas–.
Claro debe estar que para mover todo este despliegue de gráficos necesitaremos de una máquina potente con aceleradora de gráficos 3D, para no perdernos ni un solo detalle.
El sonido es un factor que también se está cuidando bastante, con una banda sonora que no resulta en absoluto nada machacona, y con efectos sonoros tan reales que parecerá que tenemos a los bichos detrás de nosotros.

SUPERARSE O MORIR

En Iguana se han debido dar cuenta de lo difícil que resulta, hoy día, superar algo que parecía insuperable, en días en los que la competencia es durísima, y más aún dentro del castigado género del shoot'em up. Ser el mejor, el más original, es algo que cada vez cuesta más, pero para los programadores de «Turok 2» parece que no es así. Se pusieron manos a la obra y ya casi tienen en el mercado un título que a buen seguro hará las delicias de los seguidores de Turok, y también a los que llega por primera vez. Pero hay algo que nos ronda la cabeza desde el principio, y es esa duda que se plantea uno cuando tiene en sus manos una segunda parte de un juego que ya fue un éxito. ¿Aporta realmente «Turok 2» algo nuevo al género? Eso es algo que dentro de muy breves fechas podremos apreciar, para deleite de unos y desgracia de otros.

C.P.C.

Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.

Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.

AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME
EXPANSION

Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.
Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.

4.990 Ptas.*

Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión.
(Incluye cupón de reembolso en el interior de 2.000 ptas. para usuarios registrados de Age of Empires).

* Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**

Dark Vengeance
Un plato que se sirve frío

GT Interactive, en colaboración con Reality Bytes, tiene en preparación un asombroso título que, adentrándose de lleno en el género del arcade, promete ofrecernos enormes dosis de acción continuada y asombrosos efectos especiales, todo ello bajo un sentimiento común como es la venganza.

Algunos de los hechizos tendrán un efecto masivo tanto en los enemigos como en nuestra pantalla, como es el caso del muro de fuego, que llenará nuestro monitor de rugientes llamas.

Cada una de las armas mostrará efectos de luces, acorde con su color o tipo de munición. Como la espada verde del gladiador, que será una de las más espectaculares, recordando al sable láser de Luke Skywalker.

REALITY BYTES/GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El nombre de esta maravilla será «Dark Vengeance», y en ella encarnaremos a tres personajes de características y habilidades diferentes bajo un escenario de apariencia medieval, donde una vez más chocarán en conflicto la espada y la brujería. El primero de ellos será un gladiador, el que más fuerza muscular tendrá de los tres. Los años de entrenamiento y de lucha en el foso le han otorgado una maestría sobrehumana en el uso de cualquier arma, excepto las de distancia, pues siempre estará a favor de una justa lucha cuerpo a cuerpo, donde de verdad se demuestra quién es el mejor. Después estará el ladrón, experto en toda clase de maquinaria explosiva y capaz de construir en breves instantes artilugios de destrucción. La agilidad y la rapidez serán sus mejores aliadas, puesto que no gozará de la masa muscular del gladiador. Por último, podremos elegir al hechicero, un personaje completamente opuesto al primero ya que será muy débil, físicamente hablando, y no aguantará mucho castigo continuado. Por contra, contará con muchos sortilegios y artefactos mágicos que le permitirán atacar a los enemigos con mucha distancia de por medio.

GRAN INTERACCIÓN

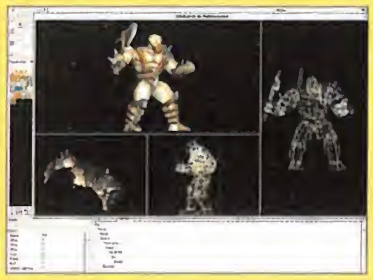
Presentado bajo una perspectiva tridimensional y con vistas en tercera persona, este próximo lanzamiento de GT Interactive satisfará las exigencias de cualquier seguidor y aficionado al género arcade, gracias a las muchas posibilidades que incluirá, tanto en lo referente a los personajes y armas como a la interacción

Una de las diferencias que tendrá «Dark Vengeance» con respecto de a títulos de similares características, será la de tener diferentes golpes con cada arma, que conseguiremos con la apropiada combinación de teclas y con diferentes niveles de fuerza y rapidez.

Secuencias de movimiento

Todos los personajes, tanto los protagonistas como los enemigos, tendrán un elevado número de movimientos englobando los de ataque y defensa, y los de locomoción como carreras, saltos, etc.
El dato importante es que cada una de estas acciones tendrá un elevado número de frames, que aportarán mucha más suavidad y continuidad al movimiento, lo que conlleva una mayor espectacularidad.

Generación de personajes y escenarios



Estas instantáneas nos muestran el arduo proceso de generación, tanto de personajes como de escenarios. Para los primeros el número de polígonos y la complejidad de las texturas están siendo llevados hasta los límites de tolerancia del hardware actual y, en lo referente a los segundos decir que están siendo realizados por expertos diseñadores, con lo que el realismo será enorme.

con los escenarios. Para empezar, cada uno de los protagonistas contará con varios movimientos de ataque, que conseguiremos realizar mediante la combinación de teclas, y que nos permitirán asestar diferentes clases de golpes, desde los más rápidos pero menos potentes, hasta otros que a pesar de que llevan su tiempo, serán francamente demoledores. La interacción con los escenarios llegará a ser total; podremos mover objetos, romper mobiliario y atravesar ventanas, por poner algunos ejemplos sobresalientes.

ESPECTACULARIDAD Y ACCIÓN

El sistema de juego no diferirá en absoluto con lo que hasta ahora podíamos conocer, es decir, exterminar a cientos de enemigos con un elevado número de armas, cada una más destructiva que la anterior, mientras hayamos diferentes llaves o piezas de puzzle que nos permiten acceder a zonas del mapeado, antes vetadas.

En cuanto al aspecto visual de este programa, decir que los gráficos y la espectacularidad serán las principales bazas de «Dark Vengeance» que, junto con las enormes dosis de acción que promete, harán de este nuevo producto de GT Interactive una sabia elección para todo aquel que guste de sudar la gota gorda frente al ordenador.

C.F.M.

Tendremos tres personajes diferentes a elegir, cada uno con sus diferencias físicas y armas particulares

The Creed
Mercenarios temporales

Insomnia Entertainment se encuentra en pleno desarrollo de un nuevo título que, entrando en los géneros del arcade y la aventura, nos dará la oportunidad de asumir los roles de dos mercenarios cuya nave se ha estrellado en un planeta desconocido, teniendo ahora que conseguir el dinero suficiente para escapar de allí con vida.

INSOMNIA ENT./DREAMTIME
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE/AVENTURA

En «The Creed» encarnaremos a Gene Matrix, un cazador de recompensas, y a Guy Wolf, un asesino a sueldo que, debido a un accidente en pleno viaje interplanetario han tenido que hacer un aterrizaje forzoso en un planeta desconocido, del que no había constancia en ningún mapa astronómico. Para sorpresa de ambos este mundo se encuentra habitado por una raza de características físicas similares a las de los humanos, y con un nivel tecnológico realmente avanzado. Sin embargo, hay una cosa que diferencia a esta civilización de la terrestre, y es su enfermiza afición por la violencia. En las calles no es extraño ver asesinatos o robos y mucho menos extraño es ser partícipe activo o pasivo en alguna de estas acciones. La policía dispara primero y pregunta después, y hasta una en apariencia inocente muchacha puede esconder en su chaqueta una mortífera arma.
Por encima de todo este caos se alzan tres compañías, que tienen en su posesión todo el dinero del mundo repartido de forma equitativa, lo que hace que la lucha entre ellas sea encarnizada, pero siempre de una manera soslayada y encubierta.

NEGOCIOS EN OTRO MUNDO

Ahí es donde entraremos nosotros. Entrenados en diversas técnicas de combate cuerpo a cuerpo y en el manejo de armas, nuestra única fuente de ingreso será la de ofrecernos como soldados a sueldo para llevar a cabo labores de protección, transporte de materiales o eliminación de sujetos. Podremos elegir entre los muchos

El demoledor efecto de alguna de las armas del juego afectará incluso a los robustos edificios que habrá en el escenario.

Uno de los efectos visuales mejor conseguidos será el del fuego, sobre todo cuando un personaje se vea envuelto en llamas.

Sin problemas de aglomeración

A pesar de que en ciertos momentos puedan juntarse en una misma pantalla gran número de personajes controlados por el ordenador o por los jugadores, la velocidad del juego no se ralentizará en absoluto gracias a la perfecta optimización del sistema de aceleración 3D y el uso de la tecnología MMX. Incluso con veinte personajes en pantalla no notaremos ni un salto en los movimientos.

Podremos manejar a dos personajes diferentes, cada uno experto en diversas formas de combate

"trabajitos" que cada una de las tres corporaciones nos ofrecerán. Dependiendo de nuestro grado de fama, así serán de difíciles las misiones y de sustanciosas las recompensas, pero siempre deberemos tener en cuenta que a medida que vayamos cumpliendo los objetivos de una compañía, conseguiremos sus favores y atención, mientras que las otras dos nos tacharán de persona "non grata". Más de ciento cincuenta misiones de todo tipo, a las que nos enfrentaremos usando un amplio arsenal de dieciséis armas y vehículos; cuarenta y cinco personajes controlados por la máquina con un sofisticado sistema de inteligencia artificial y la posibilidad de juego en red de ocho personas de forma cooperativa o competitiva, en un mapeado que supera las cuatrocientas pantallas.

UN JUEGO A LO GRANDE

Como podréis comprobar, «The Creed» está siendo hecho a lo grande, sin escatimar ninguna clase de esfuerzo tecnológico.

Todos los personajes y vehículos estarán basados en un sistema poligonal que permitirá el uso de la tecnología de las tarjetas aceleradoras, a la que podrá sumarse la de los procesadores MMX, lo que dará como resultado unos gráficos geniales, con una suavidad y rapidez de movimientos pocas veces vistas.

Dado que cada personaje actuará semiinteligentemente, y llevará a cabo acciones totalmente propias, a pesar de que no nos encontremos en su misma posición, puede que de buenas a primeras nos encontremos en medio de un tiroteo entre la policía y una banda de forajidos, o descubramos un asesinato, etc., etc.

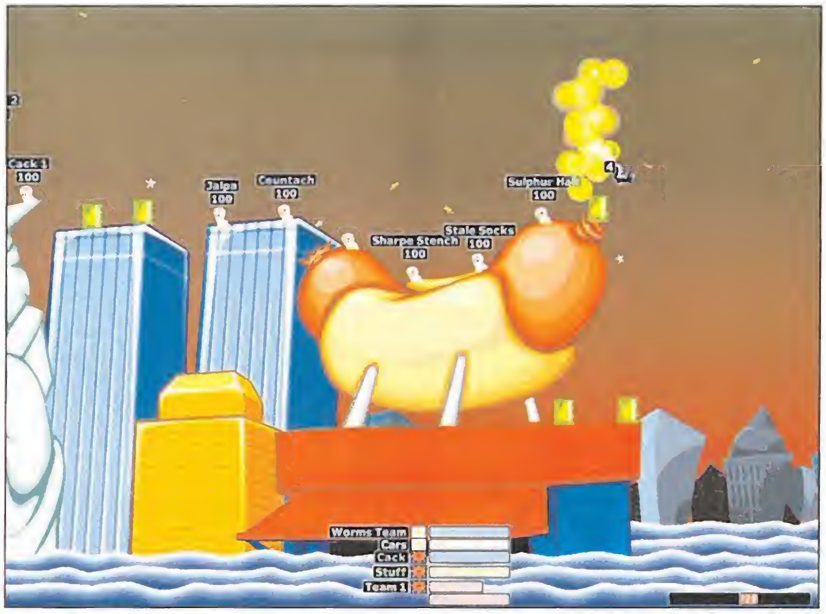
«The Creed» nos meterá dentro de un mundo ajeno a nosotros, donde los problemas se suceden continuamente y en el que tendremos que aprender a sobrevivir hasta que encontremos la manera de regresar a nuestro planeta.

C.F.M.

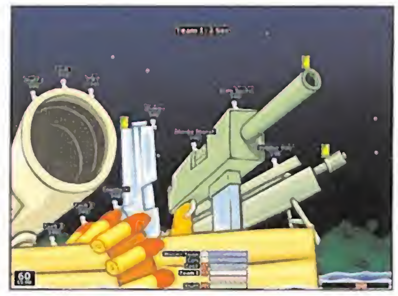
Según realicemos misiones a favor de una u otra organización concreta, el resto de corporaciones reaccionarán en contra de aquella, pudiendo producirse guerrillas entre todas en las que, sin llegar a desearlo, nos veremos involucrados.

Worms Armageddon
Los gusanos vuelven a la carga

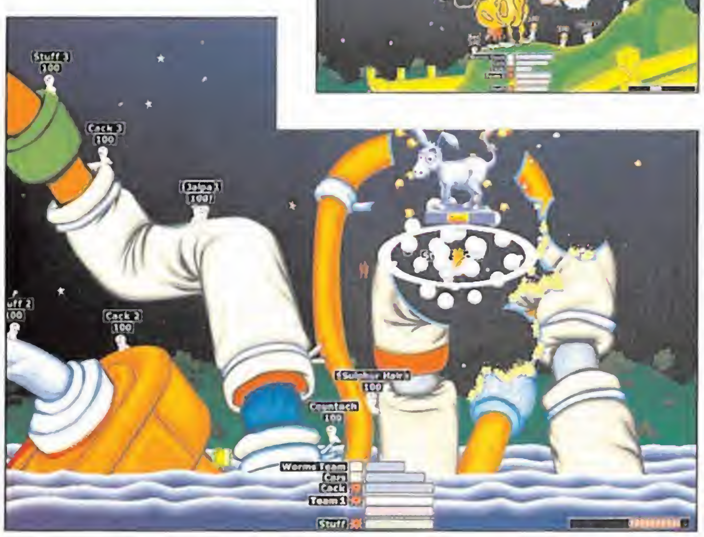
Desde que en 1.995 Team 17 lanzase «Worms», y sus posteriores versiones, el programa ha alcanzado tal popularidad que se ha convertido en un título de culto. Difícil es superar el listón con una nueva, que deberá batir a sus antecesores manteniendo la misma esencia que es garantía de éxito.



El horrible hedor de la mofeta será un arma capaz de intoxicar a unos cuantos componentes de cualquiera de los equipos en liza.



Son muchos los aspectos mejorados en este programa que, sin embargo, requerirán de cierta dedicación para poder apreciarlos en su conjunto



La inofensiva cara de este burrito no tiene nada que ver con su contundente poder de destrucción.

TEAM 17
En preparación: **PC CD (WIN 95/98) PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

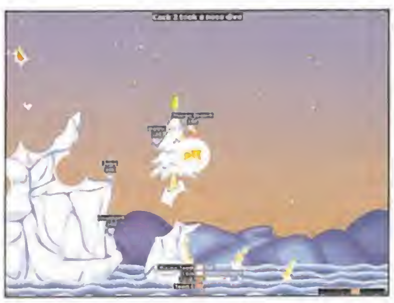
Para Team 17, mantener la esencia que poseían sus anteriores trabajos ha sido un aspecto fundamental para el desarrollo de «Worms Armageddon». Sin embargo, el hecho de mejorar un programa incluyendo nuevas y atractivas características no tiene por qué ser una tarea más fácil que la de realizar uno completamente nuevo. La pregunta es sencilla: ¿cómo puede mejorarse un programa que ha sido un éxito? La respuesta es algo más complicada, pero sus programadores parecen haber dado con ella.

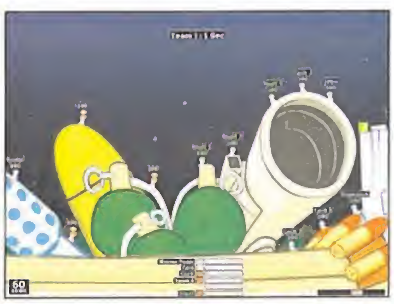
ÚNICO EN SU GÉNERO

Si recordamos «Worms», se trataba de un peculiar juego de estrategia cuya perspectiva en 2D era radicalmente distinta a otros programas del mismo género y época. Dentro de un fondo donde se situaban los diferentes equipos de gusanos, se desarrollaba una batalla en la que el sentido del humor, y la originalidad, a la hora de acabar con el oponente de turno, eran la máxima a seguir. Su principal atractivo era la originalidad que lo diferencia de los demás, y su peculiar sentido de la competitividad. Contando con armas inverosímiles, como una oveja explosiva, o con herramientas tan llamativas como un taladro, nuestros gusanos interactuaban con el fondo cambiándolo paulatinamente a medida que la batalla iba sucediéndose. Cada turno para los jugadores correspondía con el de uno de los gusanos a nuestras órdenes. Asimismo, la eficacia y originalidad de nuestras operaciones eran ovacionadas con aplausos y una repetición de la jugada.

El dispositivo de autopropulsión nos dará la facultad de volar, siempre que no se nos agote el combustible, claro está.

Las valientes lombrices serán capaces de abrirse camino construyendo puentes y otras estructuras a través de terrenos difíciles.





En «Worms Armageddon» llevaremos las escaramuzas entre gusanos a su nivel más agudo y cautivante

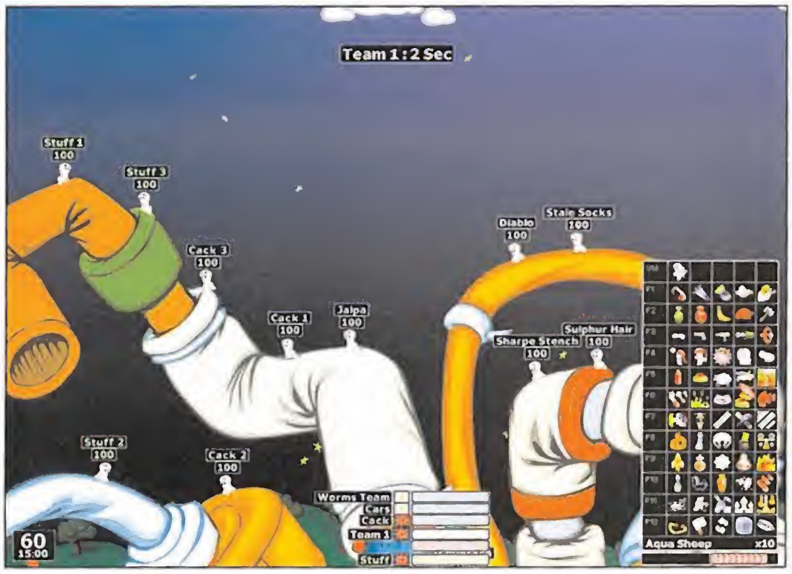
FIEL A SU CONCEPTO

Todo esto seguirá siendo en «Worms Armageddon» una constante en el juego, potenciando aún más los aspectos que tanta fama han reportado a «Worms». El humor sigue siendo la principal característica, pero dispondremos esta vez de mayores posibilidades, tanto en el modo multijugador como en el de un sólo jugador. Team 17 está preparando una página Web que unirá a jugadores de todo el mundo para su último programa, cuya conexión será más sencilla y accesible para los usuarios ofreciendo un ranking de los mejores estrategas.

La mayoría de las novedades que se incluirán serán fruto de las ideas de los programadores surgidas a lo largo de horas y horas jugando con «Worms 2», y de multitud de sugerencias planteadas por los propios usuarios.

Estas mejoras radican en aumentar las características y variedad de las acciones en las armas y utilidades de los gusanos. Al comenzar una partida, encontraremos que el cuadro de ambas ha sido aumentado en número. Pero, además, estas capacidades pueden utilizarse de muy diferentes formas, según el escenario y la situación de la batalla, e incluso el equipo que las esté utilizando.

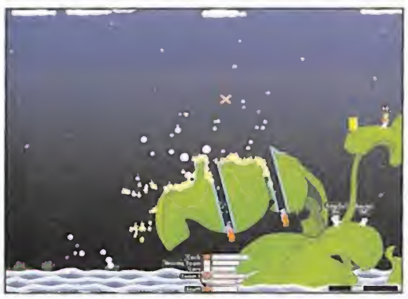
Entre las nuevas utilidades que encontraremos pueden destacarse el kit para construir rápidamente puentes y caminos siempre que lo necesitemos, o miras láser para los cañones. También podremos hacer que nuestros gusanos desaparezcan haciéndolos invisibles, jugar realizando largos saltos al anular la gravedad o confeccionar



La cantidad de útiles y armas se está incrementado considerablemente, con el fin de procurar una diversión total, y una sonrisa sana.

Como en versiones anteriores, la repetición de todas las jugadas más espectaculares será un gran atractivo, característico de este programa.

Nuestro principal objetivo será defender, a toda costa, a los gusanos que ostentan un curioso gorrito



Tendremos un arma que liberará un escuadrón de topos, que arrasarán lo que encuentren en su camino.

El napalm esparcirá llamaradas por el escenario, lanzando bombardeos de ovejas ardiendo.

partidas multijugador. El modo aliados permitirá que podamos compartir los recursos y la salud de nuestro equipo de forma general entre nuestros gusanos. En definitiva, características que pueden cambiar radicalmente los factores de la batalla.

En el editor de escenarios se han contemplado también varias mejoras, pudiéndose importar imágenes de todos los formatos. Podremos definir a nuestro gusto, no sólo el aspecto de los escenarios, sino limitar el suelo, paredes y techo de la manera que queramos, configurando así sus particularidades tácticas.

LA APARIENCIA SÍ IMPORTA

Los gráficos poseen básicamente la misma apariencia, pero se han aumentado los niveles de resolución y ahora las animaciones poseerán hasta 25 frames por segundo, ofreciendo una fluidez en éstas sin precedentes. En su desarrollo están participando multitud de artistas gráficos, que pondrán a nuestra disposición un gran número de escenarios en los que, además de trabajar su apariencia, se han tenido muy en cuenta las posibilidades a nivel táctico. Las batallas serán muy distintas de un escenario a otro y en cada una las armas deberán utilizarse de una forma distinta según la situación de la contienda.

Otro de los aspectos que se está mejorando es el de los sonidos. En ellos estarán incluidos varios idiomas con los himnos de cada nación. Resultará más que estimulante aplastar una partida de gusanos escuchando el himno nacional, siempre procurando mantener intacto el carácter cómico del juego. El banco de sonidos de que dispondrá «Worms Armageddon» contará con un vasto número.

La preocupación por ofrecer un mejor acceso y posibilidades de juego en Internet se está incrementando, para conseguir así un acceso más rápido y estable a la página web, y las estadísticas tras las batallas ofrecerán más datos de los participantes. En la "Wormnet" existirán tres zonas distintas donde medirnos contra usuarios de todo el mundo que, aparte de diferenciarse en el nivel de dificultad, habrá modos de juego diferentes.

EL ARSENAL MÁS SOCARRÓN

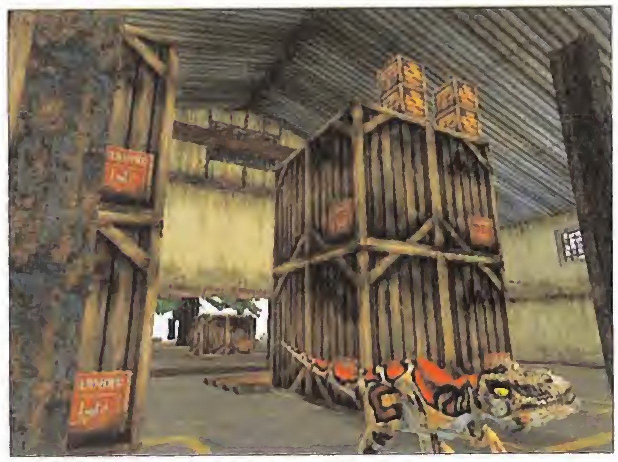
Sin embargo, el aspecto más destacable en cuanto a nuevas incorporaciones y mejoras es el de las armas. Mucho más brutales y virulentas que, por citar unas pocas, tendrán nombres tan sugestivos como terremoto, bomba de electrones, lanzallamas, bomba de gas, escuadrones de topos o la impresionante Escalas de Justicia y, además, el jugador en el modo individual podrá realizar eutanasias a compañeros moribundos. Muy pronto os desvelaremos más de las innovaciones que se están realizando para dar a «Worms Armageddon» las cualidades necesarias para convertirlo en el mejor juego de la serie, y en un título muy a tener en cuenta el próximo año.

S.T.M.

Tresspasser
El edén maldito

Dreamworks, compañía con experiencia en la realización de películas con un gran componente de efectos especiales, como «Pequeños Guerreros», ha mostrado un gran interés en llevar sus films al sector de los videojuegos. «Tresspasser», es un buen ejemplo de ello tomando la historia de «El Mundo Perdido».

La isla es un inmenso nivel muy realista, puesto que no se parecerá a los típicos mapas de los shoot'em ups, ya que no estará separado por niveles.



Los rugidos de los dinosaurios nos proporcionarán algún que otro sobresalto justo en el momento más álgido de nuestro nivel de adrenalina.

DREAMWORKS/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

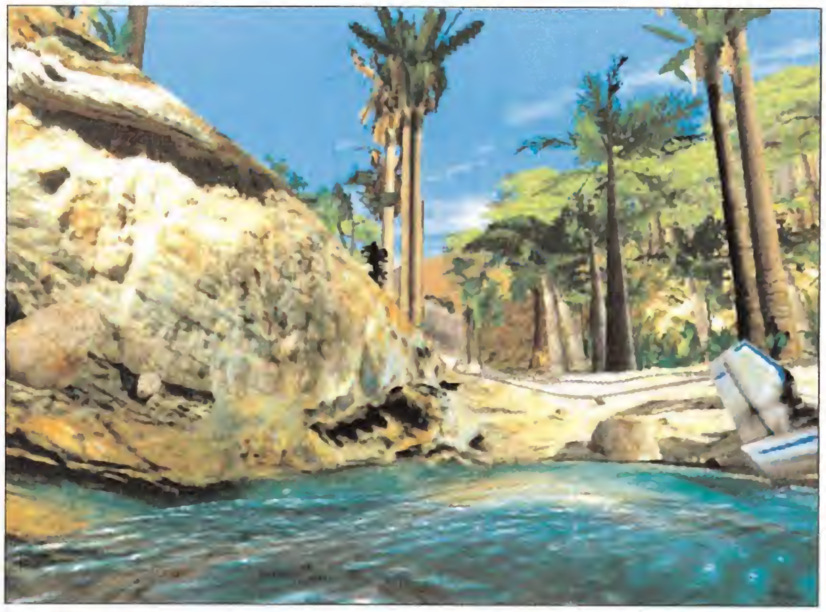
Un año después de los sucesos ocurridos en "El Mundo Perdido", el complejo científico que dio lugar a los importantes hallazgos paleontológicos está en ruinas. La compañía responsable de tan increíbles descubrimientos en genética y biología, tras los desastrosos sucesos ocurridos en los que dinosaurios nacidos in vitro acabaron con la vida de varias personas y con gran parte de las instalaciones en la isla, ha dejado de existir. Por su parte, John Hammond, uno de los protagonistas de la infeliz experiencia, ha publicado unas memorias en las que narra la historia de la InGen Corporation, pero la mayoría personas no acaban de creer sus experiencias. Lo ocurrido ha pasado a la historia como una leyenda urbana de dudosa credibilidad.

Al mismo tiempo, en una la lejana Isla tropical, nuestro avión se estrella, saliendo nuestro personaje milagrosamente indemne. Al despertar de la conmoción nos encontramos en un paisaje tropical muy bello, tendidos en la playa. Pero a pesar de sentirnos afortunados por sobrevivir, habremos de afrontar aún muchos peligros que la compañía InGen dejó en el pasado a su paso por tan bella isla.

EXPLORACIÓN CONSTANTE

«Tresspasser» será un programa de perspectiva en primera persona dentro de entornos tridimensionales que poseerá muchas similitudes con «Tomb Raider» en el aspecto de aventura, pero que plantea cierta evolución con respecto a otros títulos en 3D de perspectiva subjetiva. Definitivamente, no será un shoot'em up y trampoco una aventura como la de nuestra diva del software lúdico. Se caracterizará, sobre todo, por llevar la sensación de inmersión al límite de lo posible, procurando que el jugador sienta que pertenece a un personaje dentro del entorno 3D de manera mucho más acentuada. El modelo físico en el que se basa el

Muchas de las escenas de «Tresspasser» nos recordarán a la famosa película de dinosaurios, «El Mundo Perdido»



Las situaciones más escalofriantes se producirán en la espesa jungla o en los lugares cerrados donde la claustrofobia nos inundará.

programa proporciona una gran libertad de acción para hacer cualquier cosa en nuestro recorrido, mirando siempre desde un punto de vista coherente con los ángulos aunténticos que puede adoptar con su cabeza un ser humano. Nuestra tarea será la de encontrar objetos, interactuar con el entorno y conseguir ciertos objetivos que, de forma lineal, nos permitirán abrirnos paso en el transcurso de la aventura.

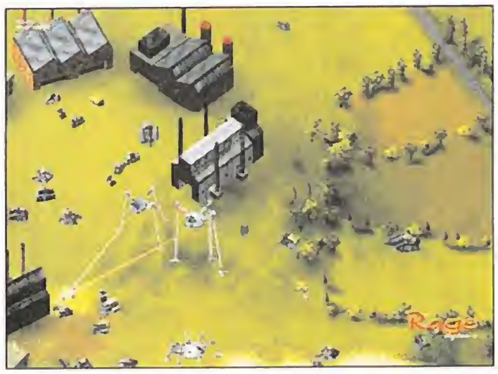
ADRENALINA DESBORDANTE

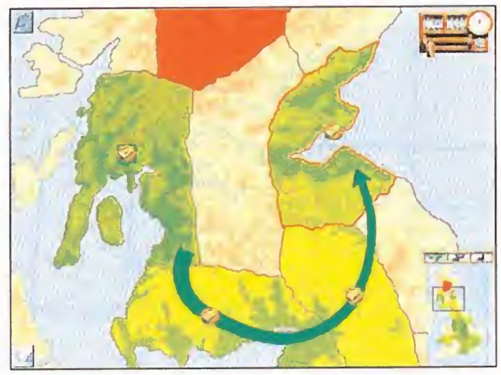
Por supuesto, el componente de acción estará muy acentuado y en muchas ocasiones nos enfrentaremos a diferentes tipos de dinosaurios cara a cara, debiendo a menudo vaciarles un cargador para acabar con ellos, así que estos combates se convertirán en impetuosas luchas donde el terror y el suspense recordarán a la película que inspira el juego.

Además, nos situará casi siempre en escenarios exteriores como antes no se había hecho en profundidad, debido al problema que supone el no limitarlos en su representación y, por tanto, también en su renderización en tiempo real. Para esto combinará un nivel de detalle en los gráficos muy cuidado y unos sonidos estremecedores. Además es de agradecer que, previsiblemente, «Tresspasser» pueda configurarse de muchas formas, lo cual es de agradecer para aquellos que no posean equipos muy potentes.

S.T.M.

The War of the Worlds
Crónicas marcianas





H.G.Wells se merecía un homenaje así. La Guerra de los Mundos, libro en que se inspira este juego, es una de las primeras obras (maestras) de ciencia ficción de nuestro tiempo. Plantea la invasión de una Tierra sin avances tecnológicos por parte de una raza marciana hostil, muy avanzada. Una lucha a vida o muerte donde sólo una de las razas sobrevivirá.

RAGE/GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

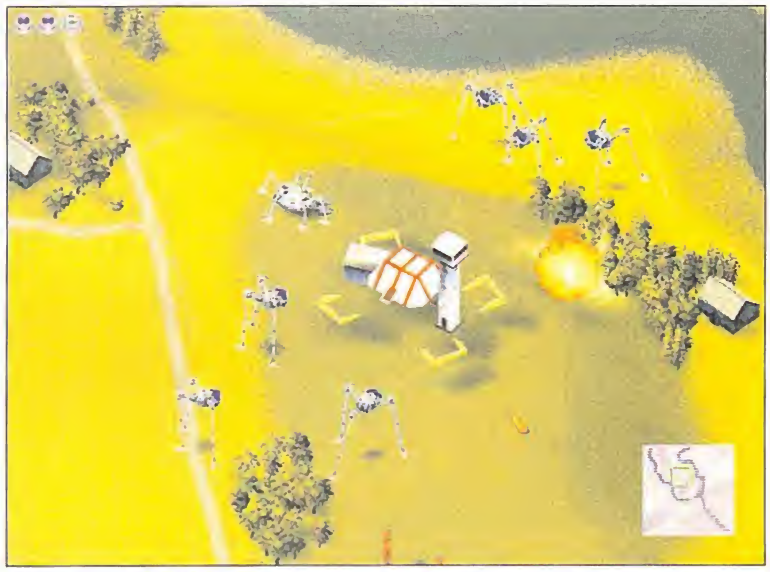
Marte, el planeta rojo, se extingue; y sus habitantes deciden una huida desesperada hacia otro mundo que pueda albergarles. La Tierra es el objetivo fijado. Con una demoledora precisión, comienza una calculada invasión de nuestro planeta comenzando por Gran Bretaña que, al ser la mayor potencia del momento, los marcianos piensan que al vencerla tendrán el mundo a sus pies. Estamos en 1.898, y los objetos voladores están a punto de aterrizar en nuestro planeta. ¿Qué protección puede tener la raza humana del siglo XIX contra unos seres alienígenas más avanzados que nosotros en la actualidad?

En el mapa del Reino Unido aparecen las distintas regiones con las unidades y construcciones que hay en cada una de ellas.

DIGNO DE SU NOMBRE

«The War of the Worlds» está repleto de novedades muy interesantes. La primera reside en su argumento, que a su vez dará pie a las estrategias de juego: se enfrentan los marcianos, pocos pero con armas muy avanzadas, contra los terrestres, muchos pero prácticamente desarmados. Si el juego sigue a pies juntillas este planteamiento, puede ser interesante ver cómo ambos bandos plantean sus estrategias de defensa y ataque.
En segundo lugar, el juego no tiene estructura, no hay misiones ni nada parecido: tan sólo un objetivo global de vencer al enemigo, y el jugador decide el rumbo que la historia va a tomar. Este aspecto es muy interesante en cuanto a la libertad que implica, lo que requiere que el juego tenga lugar en tiempo real, como de hecho va a suceder. Los combates se producirán en cualquier lugar y a cualquier hora del día o de la noche. El jugador planteará su estrategia militar, pero también los pasos a dar en cuanto a la investigación de nuevas armas y en el espionaje al enemigo.
La tercera novedad es la distinción total entre ambos bandos, tanta que se utilizará un CD distinto para cada

Las fuerzas terrestres cuentan ante todo con la superioridad numérica para hacer frente a la poderosa invasión marciana.



El diseño de los decorados y unidades se realizará según las descripciones de H.G.Wells en el libro en que se inspira el juego.

Los menús serán prácticamente inexistentes en «The War of the Worlds», si exceptuamos aquellos en la investigación de nuevas tecnologías.

uno de ellos, instalable por separado, de lo que se deduce que vamos a poder jugar con los dos bandos. El planteamiento del juego según juguemos con los marcianos o los terrestres también será diferente, porque recordemos que unos atacan y otros defienden, y no es probable que hasta muy avanzado el juego estos papeles no se inviertan. La gestión de ambas razas dará lugar a estrategias de producción y combate también radicalmente diferentes.

COMBATE EN INGLATERRA

La acción del juego se desarrolla enteramente sobre un mapa del Reino Unido, dividido en distintas regiones que habrán de ser conquistadas para derrotar al otro bando. Al ser el juego totalmente dinámico, no habrá un orden en que conquistar esas porciones de terreno, sino el que marquen los jugadores, por lo que pueden cambiar de mano varias veces en el transcurso de una partida.

El desarrollo del juego será en tiempo real, dividido en dos partes. Por un lado, habrá movimientos de tropas, investigación, y gestión de recursos, sobre el mapa plano del Reino Unido, durante los cuales el paso del tiempo será graduable, y hasta lo podremos parar para reflexionar nuestros próximos movimientos. Cuando se produzca un enfrentamiento en una región, el juego pasará a la ventana 3D, en la que tendrá lugar el combate en tiempo real sobre terreno con bosques, ciudades y accidentes geográficos.

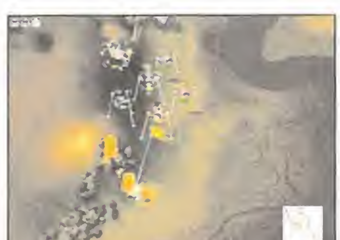
La realización del mundo 3D llevará la mayor carga gráfica, formado por escenarios poligonales renderizados en los que se utilizarán dinámicas de sistemas de partículas para las explosiones y otros efectos visuales que darán espectacularidad. Con el añadido de que los combates influirán en el aspecto final del terreno, dejando cráteres, humo y ruinas en los decorados. La existencia de día y noche con las consabidas diferencias de visibilidad –no habrá niebla de guerra– añade un factor estratégico a tener en cuenta.

La banda sonora, de casi 45 minutos de duración, que dará ambiente al juego estará compuesta por Jeff Wayne, creador de una composición en 1.978 para la película del mismo nombre que el juego. No podía haber sido más apropiado.

Sería maravilloso que de una obra maestra como «La guerra de los Mundos» saliera un juego también de extraordinaria calidad. «The War of the Worlds» tiene cualidades para serlo, pero habrá que esperar a la versión definitiva para comprobar que cumple nuestras expectativas.

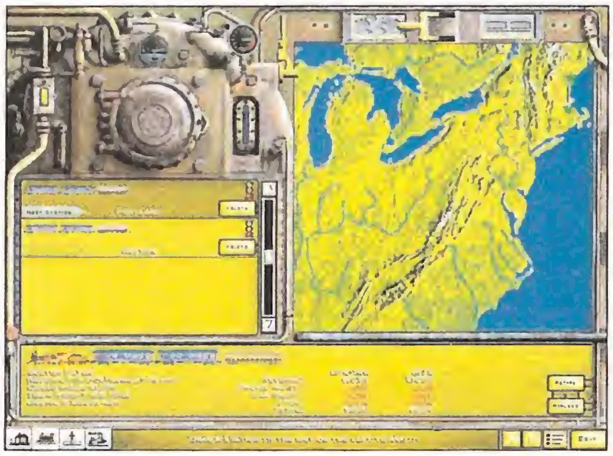
C.S.G.

Uno de los pocos juegos en que las estrategias para vencer con cada bando han de ser totalmente diferentes



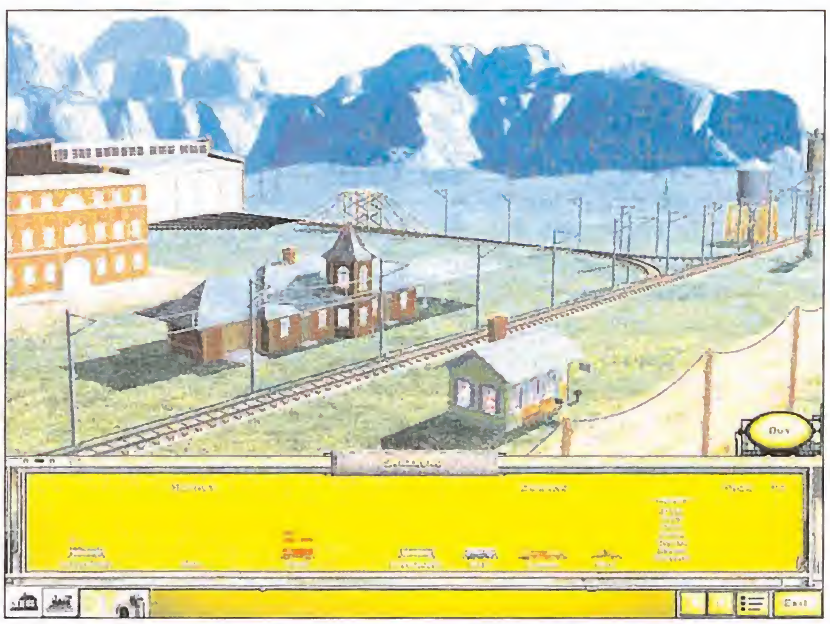
Railroad Tycoon II
Responsabilidad

¿Cómo se consigue superar una obra maestra como «Railroad Tycoon»? No vale tan sólo con hacerlo más bonito, más grande y más rápido, hay que hacerlo MEJOR. Esto es lo que han pensado los diseñadores de «Railroad Tycoon II», que no están encabezados por Sid Meier ni son un grupo vinculado a Microprose. Muchas cosas han cambiado desde 1.990.



POP TOP/TAKE2
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Pocos juegos tienen una profundidad y amplitud estratégica tan grandes como «Railroad Tycoon». Bien es cierto que, debido al crecimiento geométrico de nuestra red de ferrocarril según pasa el tiempo, al final de la partida es un tanto difícil de controlar satisfactoriamente, pero también es una forma de graduarnos la dificultad nosotros mismos. «Transport Tycoon» continuó la excelencia estratégica de su predecesor con un interfaz brillante y un nivel gráfico espléndido, convirtiéndose igualmente en un clásico. Otros títulos, como «A-IV Network$», «A-Train» o el reciente «Industry Giant» han intentado ahondar en el mismo tema de construcción de imperios económicos, avanzando poco con respecto al original «Railroad Tycoon».
«Railroad Tycoon II» es, probablemente, el juego más esperado por los estrategas veteranos que llevan en esto de la estrategia los ocho años que al juego le separan de su primera parte.

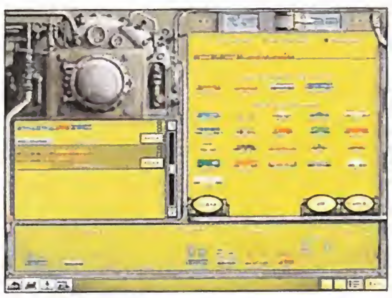


El nivel gráfico que se está consiguiendo en «Railroad Tycoon II» queda patente en la imagen 3D (no del juego) de esta estación.

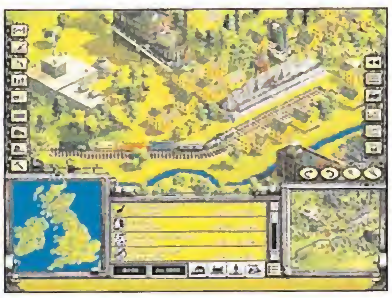
Los menús darán información sobre todos los aspectos del juego.

El mundo a nuestro gusto

«Railroad Tycoon II» va a disfrutar de una utilidad que, quizá, fuese lo que le faltó a su predecesor para ser totalmente perfecto. Estamos hablando del editor de escenarios, que nos permitirá modificar los mapas ya existentes, o bien crear los de nuestra propia cosecha. Desde este editor no sólo podremos echar mano de la excavadora y demoler edificios, o subir y bajar el terreno, sino que podremos también construir estaciones y vías férreas, como si estuviésemos dentro del juego, pero sin estar. El editor será tan potente que no sólo lo podremos usar para crear mapas, sino partidas completas con todo el detalle (o más) que los escenarios predefinidos que el juego trae. Una opción más para propulsar la vida del juego hasta niveles virtualmente ilimitados.



En esta pantalla podemos apreciar la gran variedad de vagones que el juego pondrá a nuestra disposición.



Se aprecian los distintos mapas que podremos visualizar a la vez y el nivel de detalle proporcionado por ellos.

Por lo tanto, la responsabilidad que este juego carga a sus espaldas es bastante grande.

UN BUEN COMIENZO

Pop Top planteará la segunda parte de «Railroad Tycoon» con un absoluto respeto a la primera, basándose completamente en ella, por lo cual los que hayáis jugado a aquel juego, os sentiréis bastante familiares con éste. La mecánica de juego va a ser muy similar, los mapas en los que tendrá lugar la acción ya estaban presentes en el juego de Microprose, y la estructura gráfica y de interfaz va a seguir la misma línea, aunque un tanto más próxima a «Transport Tycoon».

Para aquellos que no hayáis sido tan afortunados de jugar con «Railroad Tycoon», decir que el objetivo es construir un imperio de ferrocarriles tan grande y rentable como podamos. Tendremos que construir trenes, estaciones y vías, para unir los centros de producción de recursos con los de transformación, y llevar las mercancías allí transformadas hasta el usuario final. Como buen juego de construcción de imperios, la simulación económica y comercial será predominante, así como la gestión de recursos a gran escala. Ganar dinero ha de ser nuestra máxima preocupación, mientras vigilamos a las otras compañías de ferrocarril competidoras que intentarán arrebatarnos el negocio.

«Railroad Tycoon II» será un juego con una amplitud de opciones enorme –mucho más que el original– en cuanto a todo lo que a ferrocarril se refiere: modelos de locomotoras y vagones, tipos de estaciones y vías, y las posibilidades de combinación de todo ello.

Las mercancías a transportar también van a ser muy variadas: pasajeros, correo, acero, lana, madera, etc., cada una de ellas susceptible de diferente tratamiento. Los mapas van a abarcar prácticamente todo el mundo: Inglaterra, Europa, África, América..., y nuestras líneas de ferrocarril van a poder desplegarse por todo un continente.

Pensemos en que cada estación puede demandar y entregar distintas mercancías, que cada tren puede llevar distintos tipos y número de vagones, que podremos tener un número ilimitado de trenes, que ciertas zonas del mapa son más proclives a una mercancía que a otra, y que el diseño del trazado ferroviario es todo lo grande que queramos. Pongamos a funcionar todo eso en tiempo real y sin descanso, con lo que tendremos una idea aproximada de la enorme magnitud estratégica de «Railroad Tycoon II».

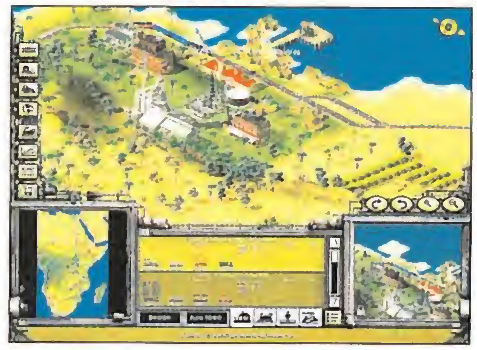
TODO BAJO CONTROL

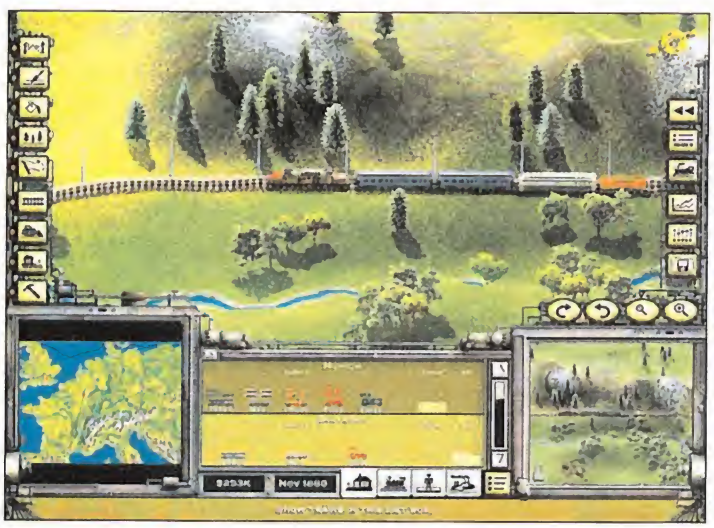
Al igual que en «Railroad Tycoon», en esta segunda parte el jugador podrá

Respetando al máximo el «Railroad Tycoon» original, el juego ensalzará las virtudes de los juegos de construcción de imperios económicos

Los fanáticos de los trenes y de la estrategia en general están de enhorabuena con la aparición de un juego que va para gran éxito

Constantemente, el juego nos informará de los distintos eventos del mismo mediante mensajes.





controlar personalmente todo lo que pase en el juego en cualquier momento. Sólo que ahora existe la posibilidad de contratar empleados que lleven la parte financiera de la compañía, para el caso que queramos centrarnos en el manejo de los trenes. Los números serán una constante en el juego, con lo que los aspectos monetarios cobran una significación especial, no en vano presume de tener una simulación económica muy completa. Esperemos que no sea compleja de manejar, pues en «Railroad Tycoon» no lo era. Por supuesto, al final de cada año el juego seguirá presentando balances de nuestra situación económica, pero esta información la tendremos también muy pormenorizada en cualquier momento.

Uno de los platos fuertes del juego será el tratamiento de la información: el jugador podrá informarse de cualquier aspecto de su compañía en todo momento. A pesar de ser en tiempo real, el juego exigirá mucha planificación, tanto de rutas de trenes como de construcción de líneas o de gestiones económicas. Los menús para conocer cualquier aspecto de la simulación serán muy abundantes, cuando no utilicemos el mismo interfaz. Mediante pulsaciones en el mapa podremos saber todos los datos de cada uno de nuestros trenes –ruta, carga, estado, etc.–, aunque también estarán las clásicas barras de iconos para hacernos la vida más fácil.

El interfaz de juego sí representará un salto cuantitativo con respecto a «Railroad Tycoon», aunque en la línea de «Transport Tycoon». Vista isométrica, ventanas múltiples, profusión de herramientas, gusto por el detalle, y mucha información. El mapa podrá ampliarse y alejarse, rotarse y visualizarse desde distintos ángulos, buscando la comodidad. Faltará jugarlo para ver si esto de verdad ocurre y el juego no se ahoga en su propia variedad, y la multitud de posibilidades se convierte en complejidad. A primera vista, para la gestión del terreno y de la construcción, no se adoptará una mecánica como la de «Transport Tycoon» –muy potente–, sino una más simple, como la de «Railroad Tycoon»; veremos en qué manera esto puede llegar a beneficiar o perjudicar al juego.

Con todo, la novedad más importante estribará en la posibilidad de hacer trenes de forma multijugador, contra otras personas por red e Internet, lo que le proporciona un ingrediente más de actualidad e interés al juego, para aumentar más nuestras ganas de verlo en funcionamiento.

C.S.G.

Guillemot

NO LE INYECTES CUALQUIER COSA A TU SISTEMA

MAXI GAMER 3D²PCI

¡DALE UN BUEN CHUTE A TU PC!

- **SOBREDOSIS DE ACELERACIÓN PARA LOS ADICTOS AL JUEGO:**
  Aceleración gráfica 3D ultrasofisticada: motor 3Dfx interactive® Voodoo²™.
- **CALIDAD DE IMAGEN APLASTANTE :**
  Los alucinantes gráficos 3D y efectos especiales pueden provocar dependencia
- **CON THE POWER OF 2**
  SIENTE LA VELOCIDAD MÁS EXTREMA Y UN REALISMO INCOMPARABLE.

Y PARA LOS REALMENTE ENGANCHADOS:

DOBLE DOSIS: AHORA, NUEVO THE POWER OF 2, QUE INCLUYE DOS TARJETAS MAXI GAMER 3D²PCI 8 MB, POR SÓLO 33.990.- PTAS. (IVA INC.). INSTÁLALAS EN MODO SLI Y CONSIGUE LA MÁXIMA ACELERACIÓN POSIBLE CON LAS 16 MB APLICADAS A LA DOBLE TEXTURA.

www.guillemot.com

DISTRIBUIDO POR:

CENTRO MAIL	TEL. 902-171 819
D.L.I.	TEL. 91-339 25 14 / 19
FLEXILINE	TEL. 93-680 25 10
INFINITY SYSTEM	TEL. 91-656 32 42
KABIZAIN	TEL. 94-315 70 00
NIVELL 10	TEL. 93-302 54 36
PILMAT ELECTRÓNICA	TEL. 95-265 70 06
SANTA BÁRBARA	TEL. 93-474 29 09
S.E.M.	TEL. 91-405 12 12

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

PC Fútbol 7
Madurez

El último año ha sido de duro trabajo y esfuerzo para Dinamic Multimedia. Pero, como siempre, han sido capaces de poner a punto la nueva versión del título que ya es toda una institución en el soft español. «PC Fútbol 7» está en su última fase de producción, cargado de novedades, información y con un salto en calidad muy significativo, que puede hacer de él uno de los más completos y mejores productos dedicados al deporte rey, jamás producidos dentro o fuera de nuestras fronteras.

Más animaciones, un mayor control sobre los jugadores, tiros y potencia de estos son novedades del simulador.

El diseño gráfico también ha sido renovado en gran parte, acentuando características físicas específicas.

DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR/ESTRATEGIA

Base de datos, manager, simulador, seguimiento on-line, quinielas, Historia de la Liga Española... La evolución de «PC Fútbol» no sólo ha supuesto un crecimiento, cuantitativo y cualitativo, acorde al desarrollo de la tecnología, sino que representa el esfuerzo y el trabajo de un equipo humano durante más de un lustro, en el afán de ofrecer un producto, dedicado al fútbol, de una calidad profesional –muchos periodistas deportivos utilizan gran parte de los datos contenidos en el programa, para su trabajo– en todos sus apartados. Y, sin embargo, Dinamic siempre ha demostrado con cada nueva versión que se puede ir un poco más allá. Siempre se pueden incluir opciones nuevas, datos nuevos, mejorar la tecnología... Pero lo que la compañía prepara con «PC Fútbol 7» es muy, pero que muy fuerte.

SELLO DE CALIDAD

Todas las opciones conocidas de anteriores versiones, por supuesto, se incluyen de nuevo en la versión 7 de «PC Fútbol». Desde las competiciones manager y ProManager, incluyendo competiciones europeas, desafíos Europa-América, merchandising, etc., pasando por la Historia, la base de datos, y la espectacularidad del simulador de fútbol. Pero, además, todas ellas han sido mejoradas en sus contenidos. El nuevo simulador, por ejemplo, añade comentarios a tres bandas, con narraciones de las incidencias más destacables de la actuación arbitral, más animaciones... Es decir, salvo detallitos que pueden haberse modificado en aras de un control más intuitivo, gestión y mejoras en interface y contenidos, todos los usuarios de versiones precedentes reconocerán su programa favorito a la primera y, lo

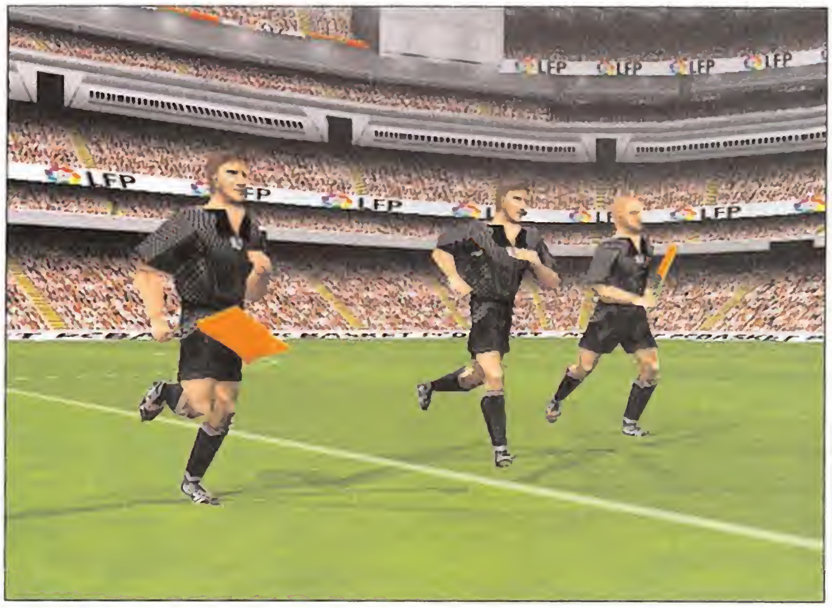
más importante, aquellos nuevos que no lo conocieran –¿existe alguien?– encontrarán que tienen en sus manos uno de los managers más potentes y funcionales que existen en el mercado, amén de ser de los más sencillos.

REVOLUCIÓN FUTBOLÍSTICA

Sin embargo, es en la inclusión de novedades donde «PC Fútbol 7» da el Do de pecho. No se trata de meter algunos datos más, actualizar fichas, ligas, equipos, etc. Se trata de crear algo que nadie ha sido capaz de ofrecer todavía. El detallismo y el nivel de decisión y control llega a tal nivel que parecerá imposible. Nuevas tecnologías han sido desarrolladas a tal fin.

El sistema NGI (Negociación y Gestión Interactiva) es uno de los mejores ejemplos. El manager y ProManager dota de mayor realismo a la relación con los empleados del club, y con los gestores de contratos de los jugadores, de forma que casi parecen humanos.

A fin de mejorar nuestro equipo de cara a las competiciones oficiales, se ha incluido una pretemporada real, es posible llevar un control total sobre filiales y secciones inferiores de los clubes, se han añadido competiciones, como el simulador mundial –edición de competiciones con más de 800 equipos de todos los continentes–, se ha creado una especie de "Euroliga" –"Euro PC Fútbol"– pudiendo llevar el manager hasta las 5 ligas más importantes del viejo continente; la Bundesliga, la Premier League, liga francesa, Calcio y Liga Española están disponibles en toda su extensión, con la añadidura de las ligas de plata y bronce de cada país –2ª, 2ªB, 3ª, etc., según corresponda–.



Equipos de todo el mundo han sido incluidos en nuevos modos de juego.

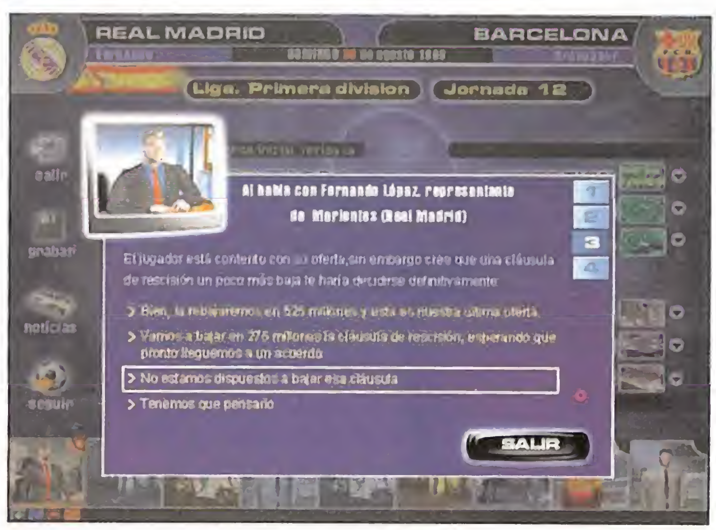
Cinco de las mejores ligas europeas estarán a nuestra disposición.

Parece que fuera bastante, pero Dinamic ha querido echar el resto en todos los apartados. Las mejoras del simulador son, sencillamente, impresionantes. Un nuevo sistema de cámaras inteligentes (Intellicam) que, automáticamente, es capaz de "editar" en tiempo real los mejores ángulos de visión de un partido, del mismo modo que los realizadores de TV cambian ángulos de cámara para ofrecer una retransmisión lo más viva y atractiva posible.

¿Qué más decir en tan poco espacio? Esto no es más que un pequeñísimo y rápido repaso a lo más importante que «PC Fútbol 7» reserva a los aficionados al fútbol. Hay más, mucho más. Por ahora, bastará para abrir boca.

F.D.L.

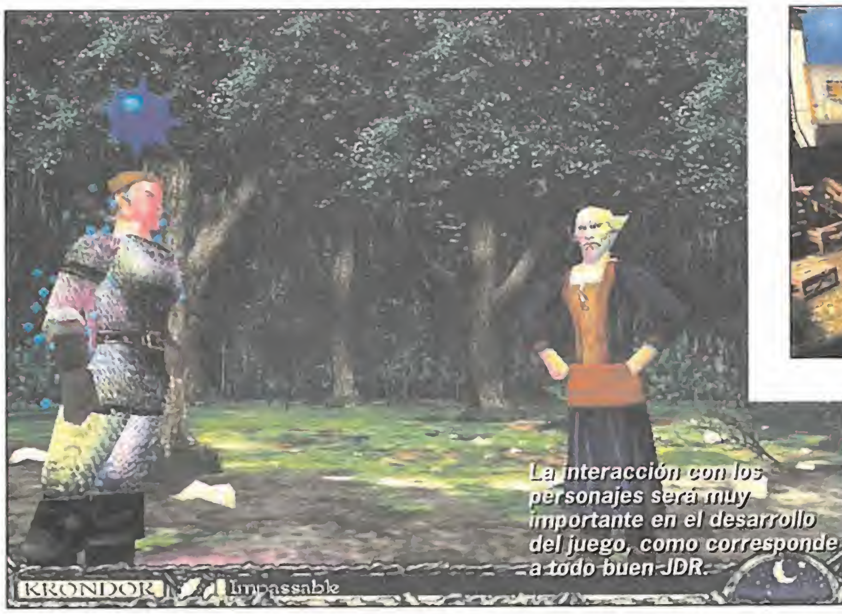
Aumentar, renovar y mejorar ha sido el "leit motiv" para «PC Fútbol 7»



Return to Krondor

La evolución de la saga

En 1.994, el mundo de los JDR vio el nacimiento de «Betrayal at Krondor». Ese mundo no incluía a España, lo que no es nada especial -aunque cada vez va siéndolo más-. Lo que sí tenía de especial era su novedoso sistema de juego y su calidad. «Return to Krondor» tiene algo que ver con dicho juego...



La interacción con los personajes será muy importante en el desarrollo del juego, como corresponde a todo buen JDR.

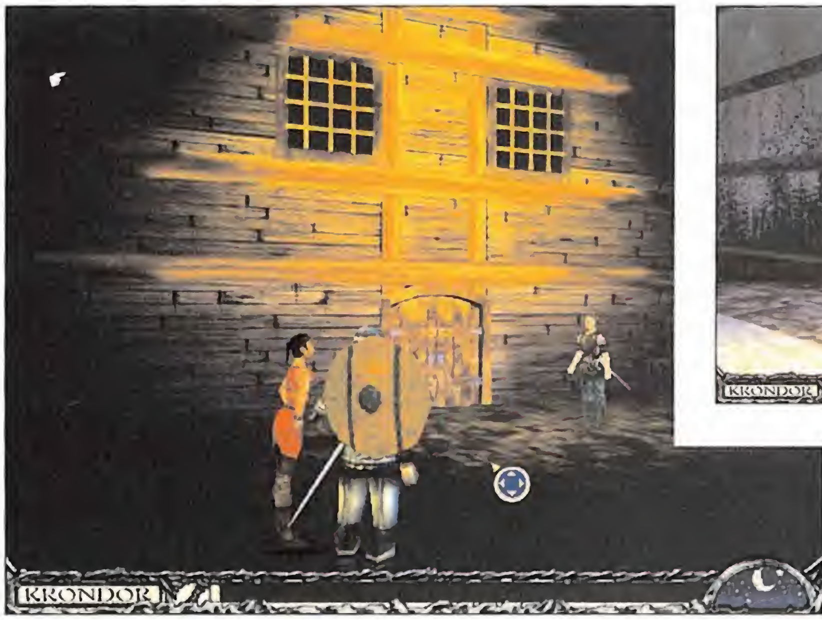
«Return to Krondor» promete fortaleza argumental y tiene un gran valedor en su primera parte

SIERRA
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
JDR

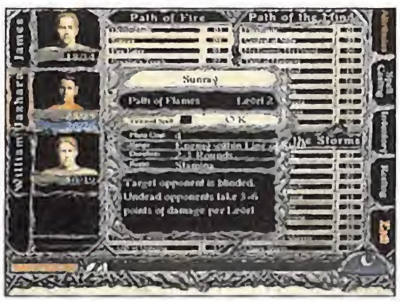
En efecto, no resulta difícil imaginar que estamos ante la segunda parte de aquel clásico. La buena noticia es que, como prueban las presentes líneas, de éste sí que vamos a poder disfrutar por estos lares. Y eso significa que vamos a poder conocer aquellos elementos innovadores en su primera parte, aunque aprovechando las mejoras tecnológicas de la actualidad.

¿DE DÓNDE VIENE?

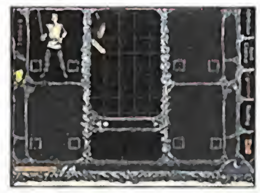
Lo primero que hay que saber sobre ambas partes es que están basadas en la obra de un tal Raymond E. Feist, autor muy celebrado en Estados Unidos y Reino Unido, pero no muy conocido por aquí. Entre sus obras, para los que quieran algún detalle más, destacan las sagas Riftwar y Empire. Pues bien, ambas transcurren en el mundo de Midkemia, en donde también tienen lugar las aventuras citadas y, en concreto, «Return to Krondor». Es más, el propio autor está colaborando en el desarrollo del juego, cuyo argumento, a su vez, tiene relación con algunas de las obras literarias del autor. Todo ello invita a pensar en que la riqueza de la historia está garantizada.
Hablemos sobre ella: lo que motiva la necesidad de esta aventura es la



La estructura novelística del juego puede resultar un arma de doble filo si limita la libertad del jugador



Los escenarios estarán repletos de multitud de detalles, lo que le hará ganar enteros frente a otros JDR.



desaparición de la llamada Lágrima de los Dioses, la reliquia sagrada de la iglesia Ishapian. Todo ocurrió cuando unos intrépidos piratas asaltaron el barco de la congregación. En su afán, se pasaron de bárbaros y acabaron hundiendo el barco accidentalmente. Y el barco se llevó consigo a las profundidades la tan preciada reliquia.

Los personajes encargados –bajo nuestro liderazgo– de recuperar el divino artefacto provienen, asimismo, del mundo literario de Feist, y de sus sagas antes citadas. Son cinco, y responden a los nombres de Squire James, un ladrón venido a menos –o sea, a mejor persona–; Jazhara, una maga novata; William ConDoin, hijo del hechicero Pug; el Hermano Solon, un Sacerdote-Guerrero de la orden Ishap, y Kendaric, un mago algo reticente que, sin embargo, tiene un papel fundamental en el desarrollo de la aventura.

UN JDR ATÍPICO

Dicho todo lo anterior, podemos hablar algo de cómo va a ser el desarrollo de este JDR, ya que no funciona de la forma típica. Es más, es ciertamente atípico. Para empezar, y como si de una novela se tratara, se estructura en 11 capítulos, como ya ocurría con la primera parte. En cada capítulo hay que cumplir una determinada misión, realizada la cual se pasa al siguiente capítulo. Lo que ocurre es que en cada uno de ellos, además de esa misión u objetivo principal, hay también tramas secundarias que contribuyen a enriquecer el desarrollo del juego. Pero, volviendo sobre esta estructura capitular-novelística del juego, se pueden presentar dudas sobre el grado de libertad que se dará a los jugadores. De hecho, cremos que éste es el principal temor que al aficionado a los JDRs convencionales se le aparece: ¿será divertido si realmente hay poca libertad de acción?

Una mirada al pasado

La primera parte del juego que nos ocupa fue «Betrayal at Krondor». Este juego tuvo –y sigue teniendo– un gran éxito. De hecho, incluso en Micromanía nos parece recordar que ha aparecido algunas veces en la Calabozolista de los Maniacos del Calabozo, lo que es poco habitual en JDR no publicados en España. La principal novedad del mismo era la estructura novelística o por capítulos –constaba de nueve–. El argumento, derivado de una de las novelas de Feist, se concentraba en la protección de un artefacto llamado Lifestone.

El juego en sí tenía gran longitud, con un desarrollo no lineal. El argumento progresaba de forma poco rígida a lo largo del juego, ya que dentro de cada capítulo te dejaba libre en lo básico para hacer lo que se deseara.

Todo esto transcurría mediante una perspectiva de primera persona. El sistema de combate era el típico por turnos, en que cada uno de los intervinientes cuenta con puntos de movimiento que puede utilizar como desee.

El interfaz se basa en un cursor "inteligente" que cambia de forma según la acción que se pueda realizar

Las vistas del juego se han cambiado considerablemente, pasando de una en primera persona, en «Betrayal at Krondor», a externa en esta nueva entrega.

Si hemos de responder por la primera parte, sí, pero esperemos a verlo.

SOBRE EL DESARROLLO

Así como en la primera parte se desarrollaba en perspectiva de primera persona, en «Return to Krondor» han optado por una perspectiva isométrica, en la que nuestros héroes se mueven por el escenario, con un cambio continuo de enfoque. Algo así como si hubiera diversas cámaras y cada vez se te enfocara con una distinta.

Hablando de escenarios, se nos promete una gran variedad, ya que la recuperación de la Lágrima nos llevará desde el Palacio de Krondor a las alcantarillas de la ciudad y a otros sitios, como un antiguo templo del Mal o un bosque. De todas formas, está claro que no va a ser el argumento el punto débil de este juego, visto que se cuenta con la aportación del escritor creador de la serie. También tendremos oportunidad de interactuar, hablando con voces digitales, con unos 180 personajes, lo que no está nada mal.

El sistema de combate será por turnos, como en la primera parte, pero con unos gráficos mucho más espectaculares, tanto en escenarios como en enemigos y movimientos. Ya se saben las ventajas y desventajas que presenta este tipo de sistemas: ¿conseguirá «Return to Krondor» darle la fluidez necesaria para que no se haga pesado?

Y en cuanto a la magia, no mejora mucho el sistema de su predecesor, pero sí que incorpora nuevos y variados hechizos, hasta un total de 60, distribuidos entre los cuatro "paths" o sendas en que se clasifica la magia en el mundo de Midkemia. Junto a los hechizos, se incorpora la farmacopea, por así llamarlo, ya que los personajes del juego podrán mezclar ingredientes y preparar así pócimas de variados efectos. Parece que esto de los frasquitos e infusiones está de moda, pues lo acabamos de ver también en «Might and Magic VI».

El interface se nos promete de muy fácil manejo, tan simple como mover y pulsar el cursor "inteligente". Éste tomará forma de distintos iconos según las acciones que podamos hacer sobre el lugar en que esté situado. Por ejemplo, sobre una puerta, una "mano" indicará si podemos abrirla. El mismo sistema es utilizado en los combates, lo que posibilita que, pese a basarse en turnos, no exija la ruptura de la escena.

Y hablando de puertas, para aquellas en que debamos forzar la cerradura, se ha preparado una especie de jueguecito en que habremos de demostrar nuestra habilidad en el uso de ganzúas. Vamos, que no va a ser automático basándose en unas frías estadísticas.

En resumen, como habéis podido constatar en la atenta lectura de estas líneas, apresurémonos a recibir a «Return to Krondor» con ilusión, pero con ciertas reservas sobre la diversión que nos puede aportar. No cabe duda que la historia va a ser interesante y absorbente, pero hemos de confiar en que el juego sea mucho más que una novela a golpe de ratón. Ya os lo contaremos.

Ferhergón

Permitidme que os dé una calurosa bienvenida a nuestra reunión de hoy, ya que estáis todos invitados a incorporaros a la misma. Si alguien no tiene asiento, puede permanecer de pie o recostarse en el suelo (disculpad su frialdad, totalmente opuesta a nuestro ambiente). Acomodaos donde podáis, que empezamos.

¿Un JDR sin grupo de aventureros?

Constata con preocupación nuestro compañero Rubén Míguez la desaparición, en los JDR recientes, del grupo de aventureros, algo que ocurre en «Lands of Lore II», «Anvil of Dawn» o «Ultima VIII». Esto resulta increíble para cualquier jugador de JDR de mesas que "sabe de lo imprescindible que resultan tus compañeros para salir con bien de la aventura".

De hecho, resulta increíble esta tendencia a un personaje único capaz de realizar los más poderosos hechizos a la vez que utiliza grandes hachas de combate y se pone pesadas armaduras. Rubén recomienda al que le guste jugar con un semidios que espere a la versión rolera de Hércules.

Pero las quejas van más allá: en muchos casos, ni te dejan personalizar al héroe. Y centra sus críticas en «Lands of Lore II», en que pretendidamente puedes personalizar utilizando magia o fuerza. "¡Y un cuerno de minotauro!" exclama con indignación nuestro compañero. Añade al exabrupto una singular proclama: "¡Por los calzones de Paladine y las chancletas de Majere!: ¿cómo es posible que aguantemos cosas como éstas?".

Sin embargo, el mismo Rubén es consciente de que las cosas retornan a su cauce normal. «Might and Magic VI» y «La Sombra sobre Riva» retoman la línea del grupo de aventureros, que a mí me parece uno de los rasgos más atractivo de un JDR y del que es una pena prescindir. También tendrá grupo el «Return to Krondor». No te preocupes por ello, Rubén, que creo que al grupo le queda larga vida.

Siempre es buena noticia la aparición de una nueva aventura para nuestras hambrientas fauces. Pero si además viene acompañada de precedentes jugosos y no bien probados, la alegría es doble. ¿Os suena la palabra mágica Krondor? Muchos me habéis hablado maravillas del llamado «Betrayal at Krondor» calificándolo como el mejor JDR de la historia. Por desgracia, no llegó a conocer los estantes de nuestras tiendas. He de deciros que ya tiene a punto una segunda parte que, en la mejor tradición imaginativa de nombres, se llama «Return to Krondor». Y ésta sí que nos la van a enseñar, con lo que podremos rabiar todo lo que queramos por no haber visto la primera. Al parecer, el creador de su historia es el mismo que el de la primera, y también se estructura en capítulos, como aquélla. En este foro seréis los primeros en conocer más detalles.

Pero no os impacientéis, que aún queda mucha tela en «Might and Magic VI», del que ya se empiezan a recibir peticiones de ayuda. Enroth merece salvadores y seguro que los va a tener: a por ellos maniacos. Y no olvidemos tampoco a «Lands of Lore II» ni los problemas de Riva.

Y, por si alguno se queda con hambre, sólo tiene que mirar los bocados que se aproximan, empezando con «Fallout 2», que ya está aquí mismo, y siguiendo por «Lands of Lore III» y «Ultima IX». Para aquellos más escépticos, estoy seguro que la repentina aparición de «Return to Krondor» –que llevaba dando vueltas desde principios de 1.996, con el nombre de «Betrayal in Antara»– supondrá un motivo de confianza para ver al aparición de los citados.

Return to Krondor

OTROS MANIACOS

Abre hoy la sesión David Rosa, de Albacete, que al parecer es el nombre verdadero del afamado mago Raistlin Majere, curioso lo prosaica que resulta a veces la realidad. David, no obstante su mágica condición, tiene problemas en Enroth, escenario de **«Might and Magic VI»**. Ahí van sus preguntas, con las respuestas que he considerado apropiadas a su nivel de sabiduría.

La pequeña flauta negra que encuentras en la Fortaleza de los Dragoons no vale para nada

Lands of Lore III

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

Lo venía diciendo: que no se confiara Luther con su aventura y sus problemas de metamorfosis, que ya apretaba fuerte el interés por Enroth. Y así ha sido: ya está el primero en nuestras preferencias «Might and Magic VI», JDR como debe ser, con grupo de aventureros, mucho territorio y muchas aventuras.
Se coloca en el segundo lugar «Anvil of Dawn», de más modesta extensión. Los tres restantes son habituales en los últimos meses: «La Sombra sobre Riva» y los hermanos «Lands of Lore». Más sorprendente resulta el orden que ocupan, que deja en el último lugar a «Lands of Lore II».
Ante esto, es difícil prever que puede pasar en las próximas Calabozolistas. Lo que sí queda confirmado es la calidad del «Might and Magic VI», que parece capaz de llegar donde no lo hicieron sus predecesores. Y cuerda para mantenerse tiene para rato.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Might and Magic VI: Mandate of Heaven
2.- Anvil of Dawn
3.- Lands of Lore
4.- La Sombra sobre Riva
5.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny

especial, aunque creo que quizá encuentres a alguien que te la compre en Free Haven. La calavera de cristal transparente sí que tiene cierta utilidad para absorber radiaciones... no esperes que te diga dónde se emiten las mismas, pues eso no los has preguntado. Los hechizos Oscura Retención e Intervención Divina los podrás comprar en la tienda de magia de la Oscuridad, como todos los hechizos del juego.
Respecto a la espada de la luz por que preguntas y a la habilidad para usarla, ni idea de a qué te refieres. Que yo sepa, no hay ninguna espada especial con ese nombre en Enroth. Y, si la hay, no precisará de habilidad especial. El pedestal de Kriegspire, en que has de colocar la estatuilla del Oso para cumplir cierta misión, se encuentra al Norte de las montañas, en la parte accesible desde White Cap –obviamente, salvo que vayas volando–. En concreto, un poco al Oeste del obelisco. También pregunta David sobre la contraseña a responder en el

Castillo Alamos. ¡Já!, si te la dijera no sería yo, pero te daré una pista: consta de cinco letras de las 26 que tiene el alfabeto.
Todavía siguen las preguntas de David, aunque ahora sobre la posible existencia de juegos basados en la Dragonlance y Krynn. Pues sí, sí que hay –hubo– unos cuantos. Claro que tal vez ahora te parezcan un poco obsoletos. Lo que no sé es dónde los podrás conseguir, pero aquí te doy algunos nombres: «Heroes of the Lance», «Dragons of Flame», «Shadowcaster» –estos, publicados en España–, «Champions of Krynn», «Death Knights of Krynn»... Los puntos de David van en número de 4 para «Might and Magic VI», y los restantes para su gran rival «Lands of Lore II».
Ahora atendamos un grito de desesperación del compañero Héctor Arenas, quien clama desde Barcelona con un grave problema en **«La Sombra sobre Riva»**. Tiene completado el 815 de 1.000 de la aventura. Su situación es la siguiente: está en los aposentos de la Reina, y, tras haber completado el último piso, sólo le queda enfrentarse con ella. Se encuentra frente a la pared que la esconde: aquí supone que debe tocar una melodía para que se abra. Pero, ni tocando la pared, ni combinando objetos para crear un instrumento con que repetir la melodía, nada parece funcionar. Además, como te quitan todo al reducirte, no tiene ni una mísera flauta.
Héctor espera que pueda ayudarle, y que además el problema sea complicado de verdad "ya que si es algo estúpido mi ego se hundiría". Pues siento defraudar tus esperanzas, pero no puedo ayudarte. Ahora, estoy seguro de que alguno de nuestros compañeros no tardará en hacernos llegar la respuesta a tan grave problema. Me refiero al primero, porque, respecto a lo de egos hundidos, lo único que puedo hacer es presentarte a un amigo psicólogo. Si quieres su tarjeta...
Álvaro Vicario, desde San Sebastián (Guipúzcoa), nos habla del **«Lands of Lore II»**, juego que se ha terminado según dos finales diferentes.

Por cierto, que estos le han decepcionado un poco ya que son breves –ni veinte segundos– y ni mucho menos tan espectaculares como algunas de las escenas intermedias –en particular, el resurgimiento de la ciudad del lago–.
Álvaro, para redondear su triunfo, tiene algunos flecos que le gustaría cortar. Vamos a ver qué se puede hacer. La llave de la calavera abre unas estancias cercanas al trono en el palacio que en las ruinas Dracoides, el gran palacio que tiene el transportador. Liberar a las chicas prisioneras de los Ruloid –lo que se hace pegando un golpe en la celda una vez extinguidos– sólo vale como obra de caridad propia de un héroe.
La famosa espada Tormenta Oscura no es tan famosa: yo no sabía no que existiera, o sea, que mucho menos su paradero. ¿Que si los Ruloids son extraterrestres? Ni idea, pero no creo.
¿Para cuándo «Lands of Lore III»? La verdad es que esa es la única pregunta que parece interesante de las realizadas. Lo único que me atrevo a decir es que para antes de lo que nos imaginamos, pero seguro que para después de cuándo nos gustaría.
De los trucos que sugiere Álvaro hay uno que parece muy interesante. En la ciudad de los Antiguos, y cerca de la torre del Sudeste, hay una especie de jaula de oro de la que, si colocamos una lasca de marfil, surgirá una figura geométrica que lanzará una bola de luz. Si la sigues, comprobarás que se divide y estrella contra dos paredes, que podrás abrir pulsando sobre ellas. En las nuevas salas has de repetir la operación (¿qué operación?) para que salgan otras dos bolas de luz. Éstas os llevarán a un sitio repleto de sorpresas. Muchas gracias por el truco, colega.
Y ahora me pongo en pie para, como corresponde a mi exquisita educación, despediros de la forma apropiada. Os deseo todo tipo de parabienes, y mucha suerte en las andaduras que os sucedan hasta que reanudemos nuestro debate. Y la fórmula adecuada para esta ocasión es: el próximo mes, más.

Ferhergón

If it's in the game,
it's in the game.
EA SPORTS
FIFA 99

sumario

punto de mira

M I C R O M A N Í A

144 FIFA 99 (PC CD)

La última de las ediciones de este exitoso simulador deportivo. Más espectacular y cuidado que nunca, con unos gráficos y unos comentarios que te harán creer que estás asistiendo a un apasionante partido de liga o de copa, de verdad.

Mientras escribimos esta sección podemos ver el espumillón y las guirnaldas con que hemos decorado todos los ordenadores y es que... ¡Señores, estamos en Navidad! Una época perfecta para disfrutar de bombazos dentro del sector, pues todas las empresas aprovechan estos días en los que el consumismo se dispara. Ejemplos como los grandiosos «Fifa 99» o «NBA Live 99», obra de E.A. Sports, se suman a los no menos impresionantes «Rainbow 6», «Anno 1602», «Gangster» o «Wargasm». Con estos juegos al alcance de todos, ni Papá Noel podrá evitar quedarse enganchado horas y horas al ordenador.

154 RAINBOW SIX (PC CD)

Este increíble juego nos permitirá llevar a cabo operaciones encubiertas al mando de un grupo de élite capaz de someterse a las peores situaciones. Gráficos de escándalo.

158 NBA LIVE 99 (PC CD)

Junto con FIFA, la serie más exitosa de EA Sports. Llevado al límite de la espectacularidad, este simulador de baloncesto vuelve a traernos toda la acción deportiva de la liga estrella de baloncesto en el mundo, al ordenador de nuestras casas.

164 GANGSTER (PC CD)

Los Intocables de Elliot Ness, Al Capone, el Padrino, todos tendrán cabida en este excepcional juego de estrategia que nos trae los tiempos de la Ley Seca.

181 WARGASM (PC CD)

Fantástico juego que combina la estrategia en tiempo real con la acción 3D. La representación más realista de un campo de batalla virtual.

ACTUA TENNIS

SAQUE EN PLAYSTATION

GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Gremlin ha realizado la versión para PlayStation, original de PC. En él encontramos un completo simulador de tenis que posee una presentación gráfica notable en comparación con otros programas basados en este deporte. Para los aficionados es, desde luego, una de las mejores opciones a elegir. Podemos optar a varios modos de juego, entre los que están el torneo, partido simple o un recorrido por los campeonatos más importantes. El control es sencillo, pero los movimientos son algo limitados.

★★★

PET IN TV

PARA TODA LA FAMILIA

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

En este juego, criaremos a una mascota virtual llamada P.I.T. Como si de una especie de Tamagochi se tratase, crecerá, podrá hablarnos y comerá. Además, debemos educarle, protegerle y alimentarle como si del primogénito se tratase, y su carácter dependerá de los cuidados que le otorguemos, pudiendo salirnos alegre, travieso... Nuestro Pit estará inmerso en un mundo 3D donde encontrará objetos, criaturas e instrumentos que le plantearán problemas. El juego está proyectado claramente para el público infantil.

★★★

Montezuma's Return

"Remake" de un clásico

UTOPIA/TAKE 2
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Take 2 ha echado una vista al pasado a fin de rescatar un clásico de las máquinas recreativas, «Montezuma's Revenge», en el que controlábamos a un intrépido explorador que debía enfrentarse a todo tipo de peligros en una frondosa selva con el fin de encontrar un copioso tesoro azteca.
Ahora, echando mano del poder de los procesadores y del hardware actuales y modernos, «Montezuma's Return» vuelve a traernos el encanto de ese clásico de las recreativas, pero desde una perspectiva diferente, y con unos gráficos mucho más trabajados.
El plataformas que conocíamos ha pasado a convertirse en un arcade tridimensional en primera persona, con gráficos poligonales, decenas de armas diferentes y un amplio plantel de enemigos que, de nuevo, tratarán de parar nuestros pasos y evitar así que encontremos el tesoro de Moctezuma.
Francamente divertido este «Montezuma's Return», gracias a que los programadores han sabido plasmar perfectamente el encanto y la jugabilidad del original, añadiéndole unos sabios toques de tecnología puntera que lo convierten en un arcade perfecto para toda la familia, desde el más pequeño hasta el mayor.

C.F.M.

73

Missing in Action

Emular a Chuck Norris

GLASS GHOST/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

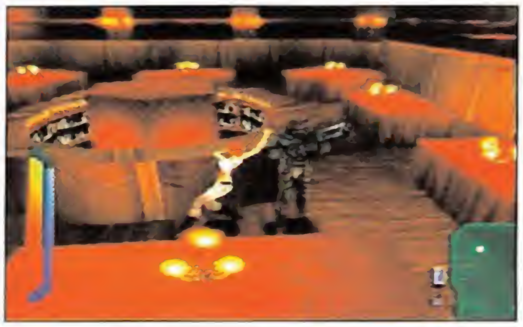
Con el nombre de una serie de películas protagonizadas por Chuck Norris, Glass Ghost ha realizado un arcade bélico en el que seremos activos participantes de cruentas batallas militares, teniendo en nuestro haber la más completa y sofisticada maquinaria de guerra.
A lo largo de veintiseis misiones diferentes, divididas en cuatro campañas verídicas que ocurrieron durante la guerra del Vietnam, vamos a pilotar cuatro modelos de helicópteros, reproducidos con gran fidelidad y precisión a partir de los reales, con los que tendremos que atravesar zonas selváticas o desiertas llenas de unidades del Vietcong, hasta llegar a campos de prisioneros y rescatar así a nuestros compatriotas.
La acción se desarrolla bajo un sistema de gráficos poligonales texturizados, gracias a lo

cual es posible el uso del hardware acelerador, lo que incrementa la calidad de los mismos en muchos enteros. Los efectos de explosiones están muy conseguidos y los movimientos son fluidos y continuados.
Con unos vídeos de buena calidad de visionado, «Missing in Action», promete muchas horas de diversión sin grandes alardes técnicos.

M.A.X. **70**

El Quinto Elemento

Un juego muy elemental



KALISTO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

En un lejano futuro, la Tierra se encuentra en peligro. Un enorme meteorito de materia negra –la esencia pura del mal–, se encuentra en rumbo hacia nuestro planeta. Leeloo, una bella y enigmática muchacha, ha aparecido de la nada con la misión de reunir los cinco elementos básicos y combatir a ese asteroide.
Corben Dallas es un taxista que se ha visto inmerso en la misión de Leeloo.
En esta versión para PlayStation, vamos a tener la oportunidad de disfrutar de unos movimientos y una acción mucho más suelta y veloz que en la versión de PC, al coste de una menor calidad gráfica, debido a la falta de una aceleradora 3D. El juego se hace en algunos momentos excesivamente difícil, por la complicación de los puzzles y por la fuerza de los enemigos y la cantidad en que aparecen, que ni con el escudo de protección seremos capaces de resistir su disparo.
«The Fifth Element» respeta el argumento de la película a la perfección, basando todas las fases en momentos del mismo, dando así la posibilidad de revivir las mejores secuencias.
No decepcionará a ningún amante de los buenos arcades, a pesar de que no es la quinta esencia del soft para consola. Acción por todos lados, gráficos correctos, sonido más que bueno y un argumento de película. ¿Se necesita algo más?

M.A.X. **79**

C&C RETALIATION

LUCHA CONTRA EL CONTRABANDO

WESTWOOD/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Los poseedores de una PlayStation estarán de enhorabuena por esta adaptación. Fuentes de inteligencia confirman que Retaliaton está llevando a cabo actividades clandestinas utilizando tácticas y armamento prohibido. Podemos tomar parte en la contienda como Aliados o Soviéticos en las 34 misiones para un jugador y más de 100 mapas para batallas multijugador que incluirá el programa. Aprovecha en el modo Escaramuza los accesorios de PlayStation, como el "Link Cable" en combates cuerpo a cuerpo, o el ratón de esta consola al ordenar nuestras tropas.

★★★

NO ONE CAN STOP MR. DOMINO

SERPENTINES SIN FIN

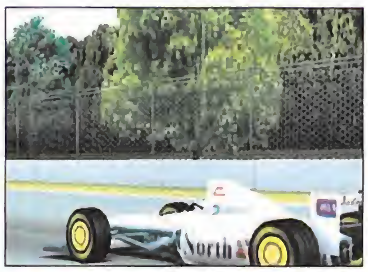
JVC/ARTDINK
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Mr. Domino es un personaje que, con la apariencia de una ficha de dominó, ha de realizar recorridos en los que a través de un entorno 3D tiene que conseguir que los serpentines de fichas no se detengan. Para un juego con un planteamiento tan simple, se ha cuidado muy bien la presentación gráfica, con muchos efectos; pero si no somos unos aficionados de esta práctica, puede resultarnos algo aburrido y simple.

★★

Johnny Herbert´s Grand Prix
Tercero en el podio

MIDAS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR



Es posible que Johnny Herbert no sea uno de los pilotos más conocidos de la Fórmula 1, pero su larga experiencia y sus victorias en grandes premios es un bagaje más que suficiente como para ser el asesor perfecto. El modelo matemático que controla el movimiento de los coches ha sido desarrollado partiendo de sus ideas y consejos. Con sólo pisar el acelerador es evidente que no estamos en un arcade, el comportamiento de los monoplazas es bastante aproximado al real, lástima del grave defecto de resultar excesivamente brusco. Al bloquear la frenada o al acelerar súbitamente se inicia un trompo, como debe ser, pero en una milésima de segundo nos encontramos con el coche cruzado y no hay ni la más mínima posibilidad de hacer un contravolante o corregir el error recuperando la motricidad. En el nivel profesional de poco sirve la destreza en los momentos críticos, un error que puede desanimar a los malabaristas del volante.

Los gráficos emplean toda la tecnología de la aceleración 3D y son con diferencia lo mejor del programa, y aunque el diseño de las instalaciones de los circuitos no está estrechamente basado en la realidad, es elogiable el esfuerzo de los grafistas. Sólo la deficiente aplicación del sombreado, con esporádicas variaciones en la intensidad de la luz sin ningún rigor, le resta realismo a una sensación de velocidad aceptable. Los cambios de perspectiva y las repeticiones no son deslumbrantes, pero muestran toda la espectacularidad de los accidentes.

Hay determinados factores que pueden incitar a pensar en un desarrollo del programa algo precipitado

La configuración del monoplaza tiene las opciones mínimas para entrar en el campo de la simulación, y su influencia en la conducción está bien recreada. Los trazados de los 15 circuitos disponibles presentan un alto grado de similitud con respecto a los reales, con algunas licencias en la longitud y fisonomía tanto en rectas como en curvas. El inconfundible petardeo de los motores que aturde los oídos, sólo pierde credibilidad por un inexistente efecto posicional. Las opciones multijugador se limitan a la conexión en red y al modo de pantalla dividida. La entrada de Johnny Herbert en la simulación informática nos ha dejado algo fríos y debe conformarse con el tercer escalón en el podio.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 74**

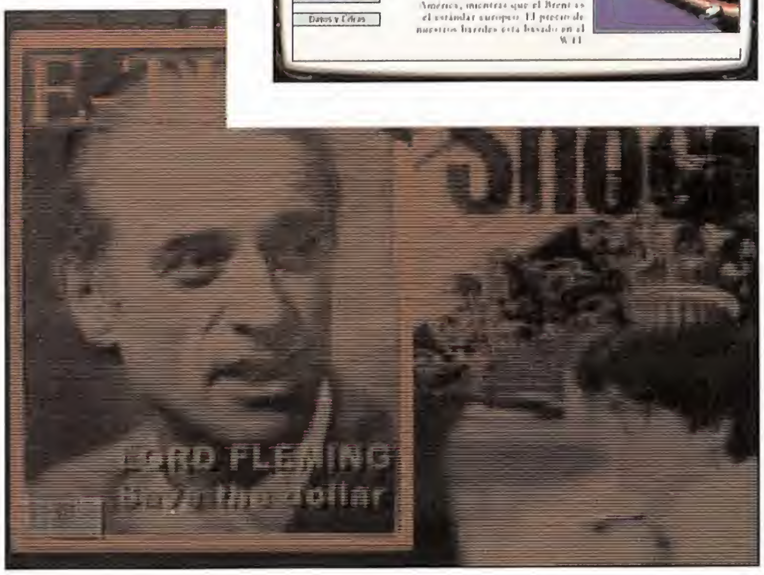
La calidad gráfica sobresale en un conjunto que no decepciona, pero tampoco entusiasma. La brusquedad del movimiento disminuye el realismo. Hay un editor para los nombres; sólo falta el de las decoraciones de los monoplazas.

PUNTUACIÓN TOTAL 70

Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

Wall Street Trader 99

El color del dinero



MONTECRISTO MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Muchos son los juegos de estrategia que han pasado por nuestras manos. Algunos basándose en apocalípticas batallas medievales, o en combates tecnológicamente avanzados de un lejano futuro. Algunas veces también nos encontrábamos con alguno que, dando un alarde de originalidad, se centraba en un aspecto de construcción de una civilización histórica o inventada, con cientos de edificios y unidades diferentes, de las cuales teníamos que dirigir su futuro, e incluso otros en los que teníamos que hacer de padres virtuales y criar un alienígena hasta su estado adulto. A lo que nunca habíamos tenido que enfrentarnos es a lo que nos propone «Wall Street Trader 99». Con ese nombre que nos trae a la mente la conocida calle estadounidense donde se mueven grandes cantidades de dinero y se llevan a cabo todo tipo de negocios, Montecristo Multimedia nos presenta un juego de estrategia financiera en el que encarnamos a Lord Fleming, un experto en finanzas multimillonario, que se ha propuesto levantar de nuevo Wall Street –se encuentra dentro de una de las peores crisis de la historia–. Para ello, dispone de un ordenador construido especialmente para él, que le tendrá informado constantemente de los sucesos bursátiles acontecidos en el planeta.

Apasionará a los aficionados a la estrategia, pero no del tipo bélica

En pantalla veremos de manera perpetua el interfaz del ordenador, que abrirá y cerrará ventanas, según pidamos información. Podremos ver emisiones de televisión, las últimas noticias de los periódicos y atender las opiniones de nuestro analista, para después, comprar o vender acciones de sectores concretos.

Puede que en aspecto técnico, «Wall Street Trader 99» no sea ninguna maravilla, o que el tema no atraiga a los amantes de la acción, pero estamos seguros de que tanto la originalidad del tema, como la profundidad con que se toca el mismo y el realismo que tiene el programa, gracias a que todos los datos y nombres que aparecen son reales, apasionará a los aficionados a la estrategia, repetimos, no del tipo bélica.

Montecristo Multimedia, una empresa de la que hasta ahora habíamos tenido muy poca o ninguna noticia, ha comenzado con buen pie dentro del terreno del software lúdico, lo cual nos hace pensar que comenzaremos a oír este nombre cada vez más.

C.F.M.

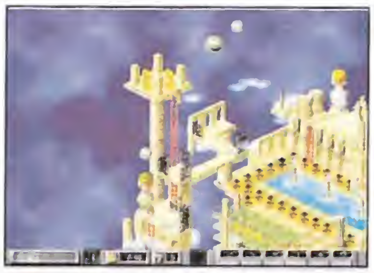
TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 82**

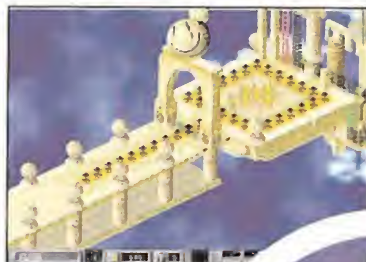
El juego está totalmente traducido y doblado al castellano. Los vídeos no tienen muy buena calidad de visionado. Todos los datos y nombres están sacados de la realidad y supone un toque muy certero de originalidad frente a otros títulos.

PUNTUACIÓN TOTAL 81

Lode Runner 2
Buen entretenimiento

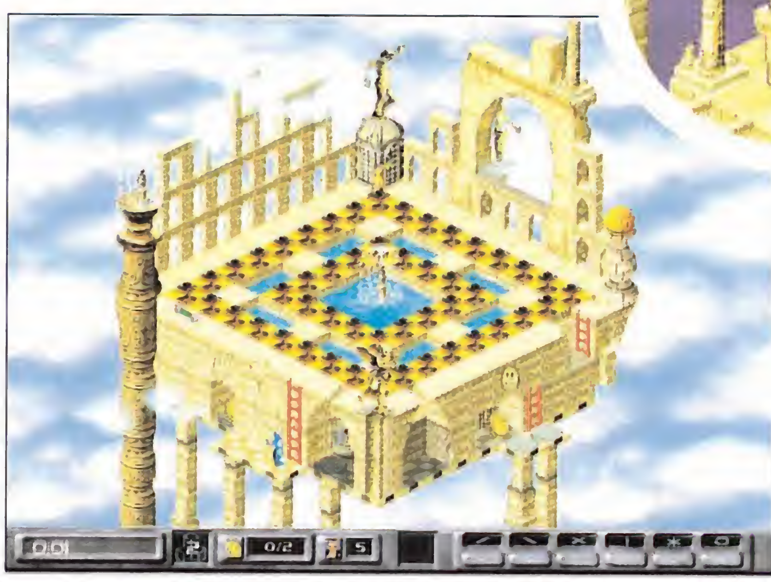
GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE





GT Interactive ha echado mano de una antigua idea que dio forma a un programa aparecido hace unos años, «Lode Runner», para, sin más ánimo que el de hacer pasar un buen rato, y adaptar una filosofía y un concepto que no ha variado un ápice en esencia, a la tecnología actual.
No penséis por esto que «Lode Runner 2» es el típico juego de entornos 3D que precisa del equipo-último-modelo-con-su-3Dfx-y-todo. Ni mucho menos. Para aquellos que no conozcáis el original, baste con saber que «Loder Runner» era un juego que combinaba plataformas y laberintos, por los que un personaje debía circular a la mayor velocidad posible, recogiendo objetos, eliminando enemigos, procurando no ser objetivo de estos y evitando caer en distintas trampas. Todo, en una carrera contra el reloj cuyo objetivo era conseguir establecer un récord. Ni metas rebuscadas, ni salvación de mundos en peligro ni nada por el estilo. Sólo, el espíritu del arcade reflejado en un juego de lo más adictivo.
Este tipo de ideas sencillas son las que suelen dar mejores resultados en diversión, como multitud de veces se ha demostrado, y «Lode Runner 2» no es una excepción.

Un juego sencillo y entretenido. No da mucho de sí, pero tampoco lo pretende



La mayor innovación es un diseño 3D, en perspectiva isométrica, en el que, guiando a un hombre o una mujer –a elección del consumidor–, debemos recorrer los laberintos más delirantes, subiendo escaleras, saltando, haciendo agujeros para que caigan en ellos nuestros enemigos, colgándonos de cuerdas, etc., y todo muy, pero que muy rápido. No se trata de que vayamos a morir si se acaba el tiempo. No es eso, pero si el único objetivo es inscribir nuestro nombre en una tabla de récords, ya se sabe... hay que ponerse las pilas, como diría un castizo.

Un aspecto sobresaliente es que se trata de un juego abierto. Podemos escoger cualquier nivel de los casi veinte de media que componen cada uno de los seis mundos, y jugarlo cuando nos apetezca. Y, por si este número os pareciera poca cosa, se ha incluido un editor –el mismo usado para diseñar los laberintos– para que creemos a nuestro antojo, libertad y fantasía, los que nos apetezca.
Un juego que invita a pasar un buen rato, sin demasiadas complicaciones, y cuyo nivel de adicción puede llegar a ser peligrosamente elevado. Ya sabéis, de esos juegos, como «Tetris», con los que luego se suele tener pesadillas de ladrillos cayendo y cosas así...

F.D.L.

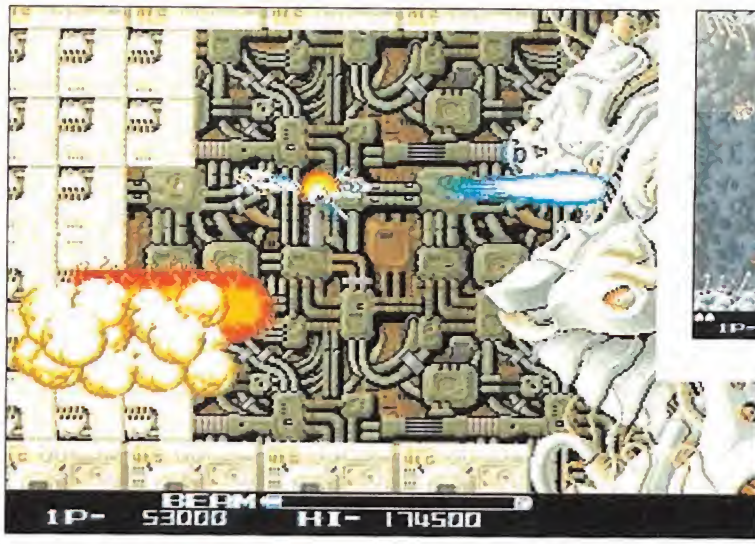
TECNOLOGÍA 60 **ADICCIÓN 80**

Una buena adaptación del título original, dotado de un notable diseño. Es un juego sólo apto para aquellos fanáticos de las plataformas y los laberintos. Se echa de menos un sonido algo más adecuado.

PUNTUACIÓN TOTAL 75

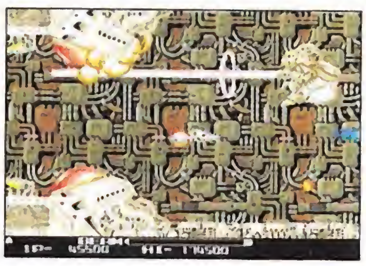
R-Types
Dos clásicos rescatados

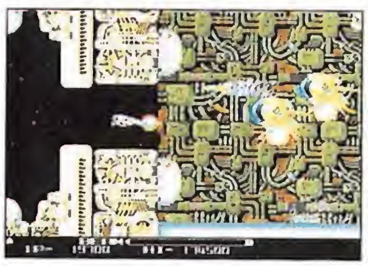
IREM
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



Nos encontramos en el siglo XXII, la Tierra se ha convertido en un próspero planeta, sin contaminación ni guerras, en la que los millones de humanos que la habitan viven en paz y concordia. Un día, en el cielo se crea un vórtice espacio-temporal, y de él aparecen millones de extraños seres que empiezan a destruirlo todo sin previo aviso, robando todas las materias primas y dispositivos electrónicos existentes en el planeta. Una criatura superior, que se hace llamar Bydo, insta a los terrícolas a someterse a sus designios, para evitar así una dolorosa y lenta muerte. La única esperanza de la humanidad es la nave de combate interestelar R-9, y el aguerrido piloto que va a sus mandos.
El nombre de «R-Type» no es desconocido para nadie que lleve algunos años en el mundillo. Con el mismo renombre de clásicos como «Phoenix» o «Defender», «R-Type» fue, en su tiempo, y en todos y cada uno de los formatos para los que fue versionado, un éxito sin precedentes dentro del género de los shoot'em ups, manera actual de clasificar los "marcianitos" o "mata-marcianos" que antes conocíamos todos.
Este título de PlayStation, rescata las dos partes que se hicieron de «R-Type», lo que significa no sólo una vista hacia el recuerdo, sino también la oportunidad para todos aquellos que llegaron tarde para disfrutar tanto de la primera como de la segunda parte de un clásico de toda la vida.
La fidelidad con respecto a la máquina recreativa es exacta, a nivel gráfico y de sonido no existe ninguna diferencia palpable; ninguno de los enemigos y armas han faltado a su cita y lo único que se echa de menos es la ranura por la que antaño introducíamos las monedas, pero eso no es algo que pueda llegarnos a molestar.
«R-Types» es una de esas pocas oportunidades que de vez en cuando se nos ofrecen para disfrutar de juegos que en el pasado nos hicieron pasar grandes momentos, con el hardware actual.

C.F.M.





Una compra obligada para los más viejos del lugar invadidos por la nostalgia

TECNOLOGÍA 60 **ADICCIÓN 90**

En el aspecto gráfico y sonoro, «R-Types» es idéntico a la máquina recreativa que lleva el mismo nombre. Este título sólo es indicado para los nostálgicos que no buscan ninguna innovación.

PUNTUACIÓN TOTAL 75

EA SPORTS
LFP
LA LIGA DE FÚTBOL 98-99
COMPLETO MODELO DE NEGOCIO
Tome el control de las finanzas del club y observe como el dinero entra en caja: organice la venta de entradas, patrocinios, concesiones del estadio y merchandising, buscando los ingresos para fichar jugadores.
NUEVO SISTEMA DE ENTRENADOR VIRTUAL
El sistema permite configurar el juego para adaptarlo a sus necesidades: active/desactive cualquiera de sus características en tiempo real.
MOTOR GRÁFICO 3D Y COMENTARIOS EXCLUSIVOS DE MANOLO LAMA
Detallado motor gráfico 3D/2D con tecnología Virtual Stadium de EA SPORTS, para ver la acción desde variados puntos de vista.
JUEGUE EN CASA.... DESPUÉS EN EUROPA
Seleccione un equipo nacional y gane el título de Primera División. Después abra la puerta a Europa para dirigir legendarios equipos de Inglaterra, Alemania e Italia.
EL MEJOR MANAGER DE FÚTBOL JAMÁS VISTO
TODOS LOS ESTADIOS DE LA LIGA DE LAS ESTRELLAS RENDERIZADOS
TODO LOS NOMBRES DE EQUIPOS, APODOS, LOGOS Y MARCAS
REVOLUCIONARIO SISTEMA DE COMUNICACIÓN EAMAIL™
MÁS DE 600 EQUIPOS
MÁS DE 700 NOMBRES DE ENTRENADORES
MÁS DE 13.000 JUGADORES LOCALIZADOS POR FANÁTICOS DEL FÚTBOL EN TODA EUROPA
EXPERIMENTE TODAS LAS COMPETICIONES EUROPEAS + LAS LIGAS ITALIANAS, ALEMANA E INGLESA... PERO SOLO SI ES LO SUFICIENTEMENTE BUENO.
LFP Producto bajo Licencia Oficial
Fotografías cedidas por MARCA
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
LA MEJOR LIGA DE EUROPA
estrellito
LA LIGA DE FÚTBOL 98-99
WWW.EASPORTS.COM
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1ª Local 2 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

SiN
El gran salto

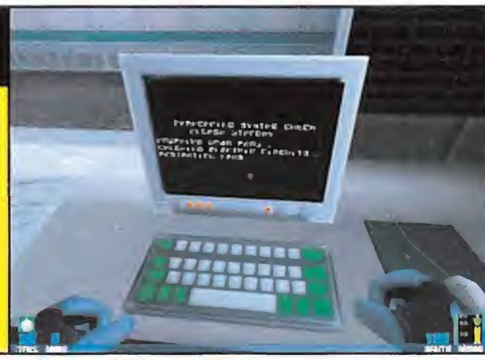
Por fin, uno de los más esperados juegos de acción en 3D ha llegado. «SiN» es la prueba palpable de que algo está cambiando en el género al que «Quake» dio el pistoletazo de salida, con títulos que cada vez hacen más hincapié –afortunadamente– en la trama, la ambientación y el guión, sin detrimento por ello de la acción. Ritual Entertainment, desde luego, no podía haber comenzado con mejor pie en su andadura como un equipo independiente de desarrollo.

RITUAL ENTERTAINMENT/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95/98/NT 4.0)**
ARCADE

El género demandaba a gritos un cambio, lo más generoso posible, en calidad, diseño e interacción. Hasta hace no mucho tiempo, la legión de clones de «Quake» basaba casi todo su atractivo en una cierta evolución técnica, más o menos conseguida. La práctica totalidad de estos, salvo excepciones tan brillantes como «Unreal», ponían su énfasis en mejorar el engine que id Software desarrolló para «Quake II», gracias también en gran manera a la evolución de las tarjetas aceleradoras 3D. Pero, bien, hasta ahí se llegaba. Corre, salta, apunta, dispara y vuelve a correr, y procura que nadie te mate. Pasa un nivel detrás de otro y, así, hasta llegar al final, tras encontrarte con cientos de enemigos. Ese es el resumen del 90% de los títulos de acción en 3D.
Por fortuna, hace cosa de un año comenzamos a ver la luz al final del túnel, con el anuncio de títulos que ponían en la interacción, el apoyo imprescindible de una buena historia, la ambientación y la construcción ►

interacción total

El uso de librerías dinámicas –archivos *.dll– en la programación de «SiN», ha permitido no sólo obtener una calidad técnica excelente, sino una interacción casi total con el entorno. Especialmente, el sistema de actuar sobre éste ha sido definido por Ritual como una conexión mediante terminales virtuales de ordenador, que el protagonista puede manejar para modificar distintos parámetros en cualquiera de los escenarios. Una idea puesta en práctica de un modo brillante.



La variedad de ambientes que podremos encontrar en cada nivel, hacen del juego un producto excepcional en su conjunto

de personalidades únicas y definidas, mucho más énfasis que en el uso de la tecnología. «Half Life» y, claro, «SiN», son los dos mejores representantes de la nueva ola de juegos de acción.

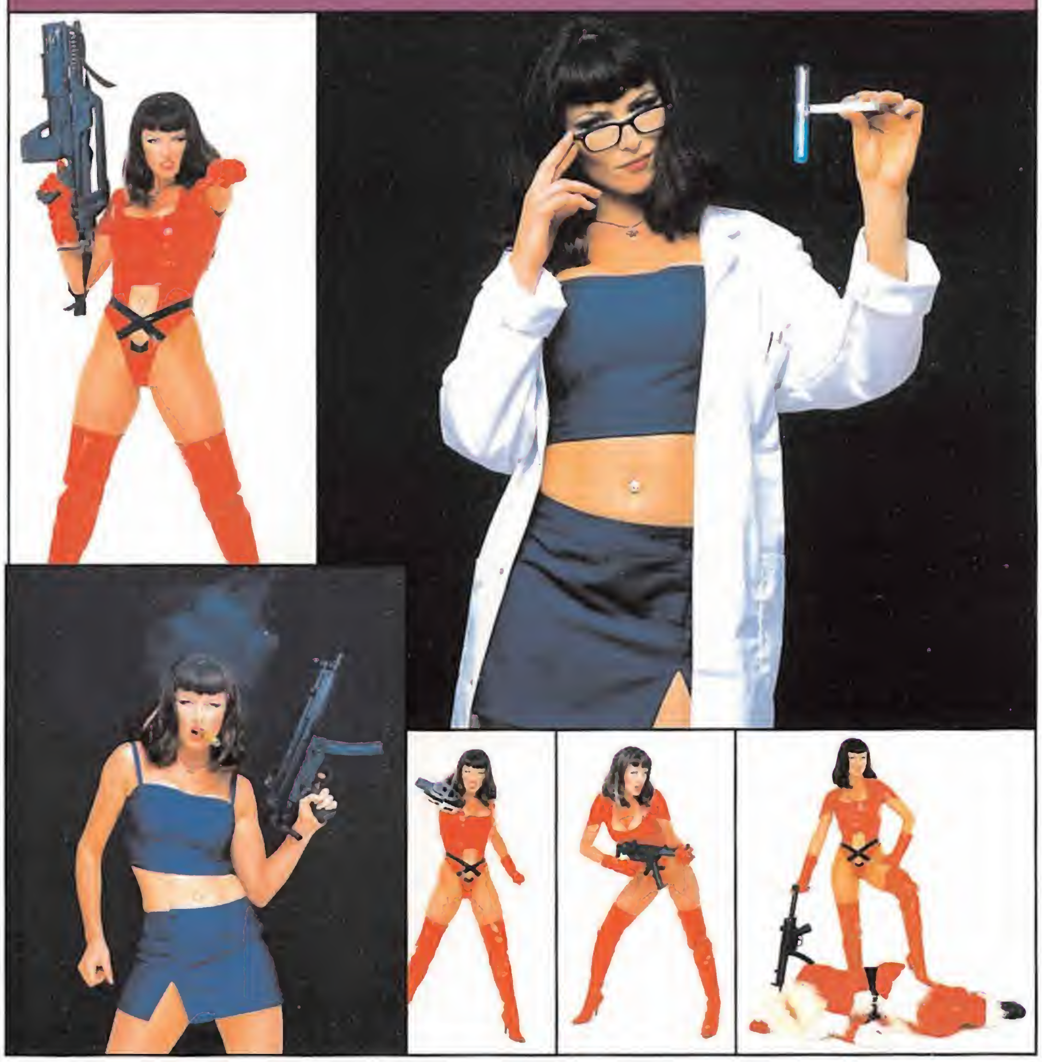
AL BORDE DEL CAOS

Y eso que, en su idea inicial, «SiN» tampoco es un prodigio de originalidad. En pocas palabras vendría a ser algo así como un héroe luchando contra las fuerzas del mal, con el objetivo de salvar al mundo. Conocido, ¿no? Pero el modo de desarrollar esta idea y, sobre todo, cómo la acción completa de «SiN» gira, se desarrolla y se construye en torno a un concepto tan manido, constituye la diferencia con cualquier otro título de características más o menos parecidas.
John R. Blade es comandante de HardCorps, corporación de seguridad, al servicio de la ley y el orden en el caótico año 2.037. La ciudad de

Los primeros niveles de «SiN» funcionan, más que nada, como introducción a la aventura.

LA GUERRA de las modelos

Parece que Lara Croft ha creado escuela, y no sólo en la producción de clones informáticos. Activision, como parte de la promoción a escala mundial del juego, ha contratado a una modelo –de muy buen ver, por cierto–, para representar el papel de Elexis Sinclaire en la vida real, haciendo acto de presencia en distintos eventos.
Y aunque «SiN» no precise de extras de este tipo para ser un juego de lo más recomendable, se trata de algo que, cuando menos, puede resultar simpático de cara a la galería.



La calidad conseguida en el diseño gráfico, con OpenGL como base, es excepcional.

Los consejos de J.C. serán, muy a menudo, la perfecta ayuda en situaciones complicadas.

Blade asumirá diferentes disfraces, según el escenario, para conseguir sus objetivos.

Freeport es su base de operaciones y, allí, Elexis Sinclaire ha decidido comenzar su particular guerra contra la humanidad. Pero Elexis no es una "mala" al uso. Se trata de una brillante científica –bioquímica y genetista–, fundadora, presidente y cabeza visible de SinTek. Secretamente, Elexis ha desarrollado una droga, el U4, que no sólo es hiperadictiva, sino que ha sido modificada genéticamente y todo aquel que la consume, tras una fase inicial, acaba convirtiéndose en un horrible mutante. Elexis usa a estos seres como fuerzas de choque contra la sociedad que pretende dominar y gobernar, con John Blade como el único obstáculo que se interpone entre su megalomanía y la victoria final sobre el mundo.

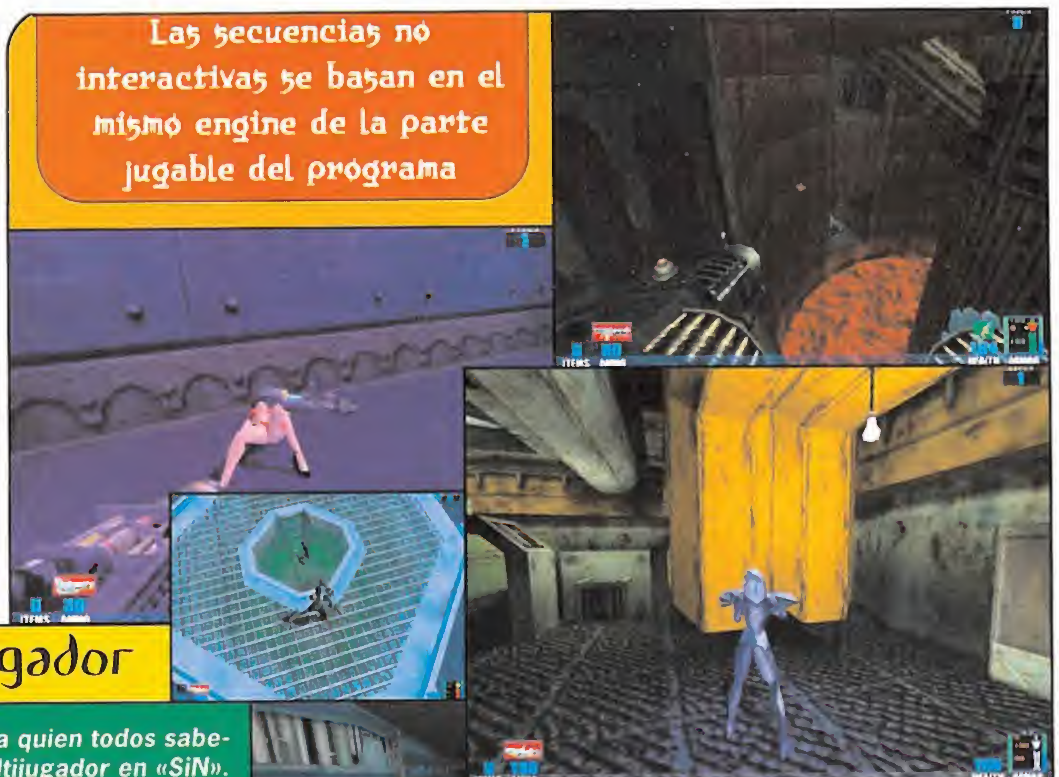
La acción que da comienzo en «SiN» con un robo a un banco, y Blade acudiendo al lugar en cuestión para intentar detener a los asaltantes, se va retorciendo, complicando, enrevesando y aumentando hasta llegar a un clímax explosivo en el que, tras atravesar los escenarios más increíbles en persecución de Elexis y sus secuaces, nos enfrentaremos a la mismísima cabeza de SinTek en una batalla de tintes épicos.

CREAR UNA PELICULA

El punto de genialidad que Ritual ha conseguido con «SiN» no es otro que el de hacernos creer que estamos viviendo y jugando una aventura cuando, en la práctica, el juego es 100% acción. Sin embargo, el diseño de los niveles y la acción, la inclusión de secuencias cinemáticas basadas en el engine 3D del juego –ultimísima evolución de la tecnología de «Quake II»–, la enorme cantidad de diálogos –unos interactivos y otros no– y el elevadísimo nivel de interacción con el entorno, ofrecen un conjunto impecable en que la historia se desgrana, fase a fase, ofreciendo una continuidad que no tiene nada que ver con esos juegos que se limitan a ofrecer una serie de escenarios inconexos, y donde hay que disparar a todo lo que se mueva.

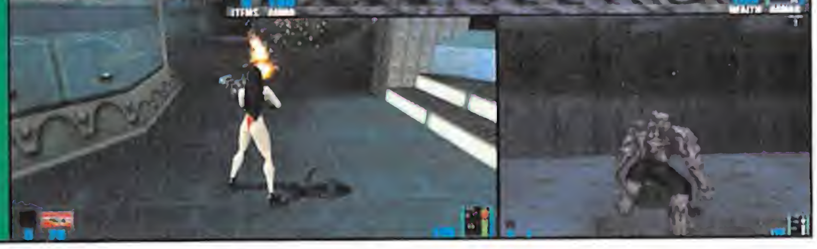
Todos los niveles de «SiN» ofrecen una serie de objetivos primarios y secundarios, que abarcan una variedad inimaginable al enfrentarse al juego por vez primera. Muchos de ellos son de acción pura y dura, con resolución de algunos puzzles simples, basados en la activación de ciertos resortes e interruptores. Otros no tienen nada que ►

Las secuencias no interactivas se basan en el mismo engine de la parte jugable del programa



Espectaculo multijugador

Sencillamente im-presionante (como diria quien todos sabemos) lo que han hecho con la opción multijugador en «SiN». Los catorce niveles multiusuario –red local, modem, Internet y conexión directa– del juego son de lo mejorcito que hemos visto en muchos titulos, echándose de menos –maldición, un fallo– una opción de "botmatch", similar a la de «Unreal». Pero por diseño, efectividad, preciosismo y diversión, los mapas que se incluyen para disfrutar de las opciones de "deathmatch" son sensacionales.



AL volante

Pilotar distintos vehículos con una razón lógica y de jugabilidad, es una de las características que definen a «SiN», y su acción, además de un punto de diversión más que sobresaliente. Por añadidura, la variedad de estos –podemos manejar lanchas, motos, jeeps e, incluso, hasta carretillas elevadoras– y la combinación de la perspectiva en tercera persona, que se une a la tradicional subjetiva –intercambiables en cualquier momento–, ofrecen un espectáculo visual digno de aplauso.

Ser descubiertos en misiones de exploración puede dar al traste con nuestros objetivos.

Tras, aproximadamente, pasar una docena de niveles, veremos cómo el juego empieza a mostrar caminos alternativos para avanzar

ver y obligan a pensarse cada paso. Puede que, en un momento determinado, nuestro objetivo sea infiltrarnos en un escenario sin ser descubiertos. Esto obliga a dar vueltas y vueltas buscando el camino adecuado, evitando –que no disparando– a los enemigos, y procurando que nuestra presencia no se detecte. En otros, tendremos que encontrar ciertos objetos. Y, así, hasta completar una secuencia que, finalmente, nos hace apreciar el verdadero valor de «SiN», al llegar donde nadie ha estado antes en el género, y con «Half Life» como único competidor real.

LO BUENO CONOCIDO

«SiN», además, como juego de acción que es, hace de la tecnología su bandera, aunque aplicada a la historia y a la trama. Los efectos gráficos y sonoros son, sencillamente, impresionantes pero, con mucho, lo mejor es la interacción. Casi todo es susceptible de ser investigado –bien para destruirlo, bien para utilizar "algo" que haya en un lugar determinado–. Muchos de los personajes son capaces de mantener diálogos con el protagonista que, además, no está sólo en la aventura. J.C., su hombre de confianza en el cuartel general de HardCorps, nos irá guiando en el juego mediante un contacto por radio. Muchas veces nos ayudará a encontrar el camino correcto, definir nuestros objetivos o interferir en los sistemas enemigos. Pero en ocasiones, nuestra será la decisión del camino a seguir, lo que puede influir en fases posteriores.

La primera docena de niveles –más o menos– de los 38 que componen «SiN» son prácticamente lineales. Pero, llegados a un punto, formando una estructura de árbol, la acción se divide en varias alternativas. Es imposible en la práctica ver todos los niveles del juego en una partida, pues al escoger uno u otro camino, saltamos unas fases y descubrimos otras que, quizás en una segunda jugada, no encontraremos. Todo conduce al mismo final, acabar con SinTek y Elexis, pero la manera de conseguirlo no es siempre igual. Esa es la grandeza de «SiN».

Todo este cúmulo de virtudes tiene el único pero en algo que no nos cuadra. «SiN» posee algunos "bugs". Errores que parecen derivar de un testeo inacabado y que, pese a que rara vez interfieren en la jugabilidad y la acción, no nos ha costado mucho descubrir. Todo apunta a una premura excesiva por parte de Activision en lanzar el juego, pues Ritual, después de hacer lo que ha hecho, es imposible que no se haya dado cuenta de esos errores.

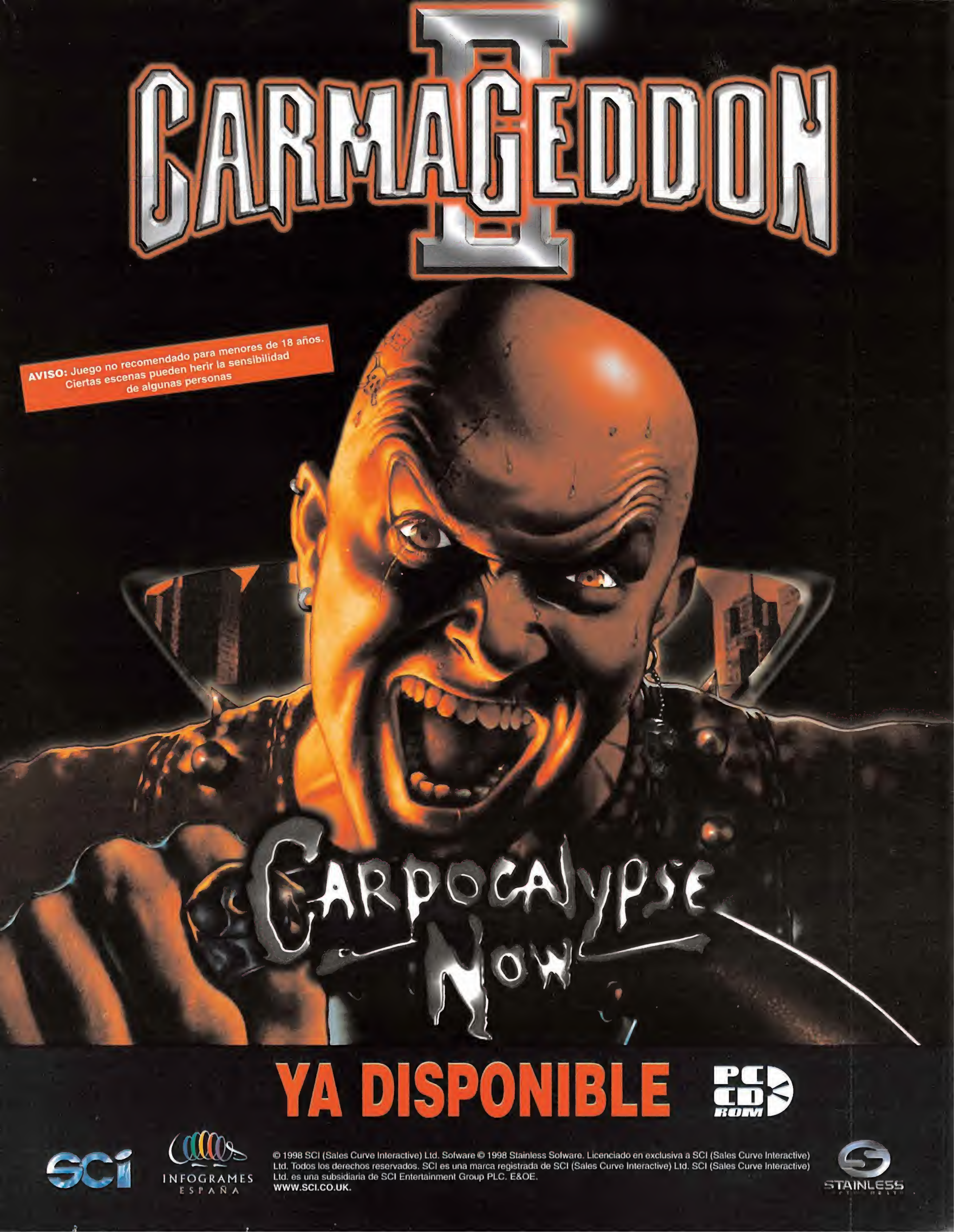
Aún así, «SiN» es un juegazo. Y cualquier defecto técnico es algo que se puede solucionar con ayuda de un "patch"... que ya estará en camino. En definitiva, un título a jugar, disfrutar y conseguir. Simplemente, de obligada adquisición.

F.D.L.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 92**

Una idea puesta en práctica de una manera, simplemente, brillante. Incomprensiblemente, existen ciertos "bugs" que parecen deberse a un testeo inacabado. La calidad técnica es sobresaliente, y la calidad global del conjunto lo hace altamente recomendable.

PUNTUACIÓN TOTAL 90



CARMAGEDDON II
AVISO: Juego no recomendado para menores de 18 años.
Ciertas escenas pueden herir la sensibilidad
de algunas personas
CARPOCALYPSE NOW
YA DISPONIBLE
PC CD ROM
SCI
INFOGRAMES
ESPAÑA
© 1998 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Sofware © 1998 Stainless Sofware. Licenciado en exclusiva a SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. SCI es una marca registrada de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. es una subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. E&OE.
WWW.SCI.CO.UK.
STAINLESS

Barrage
El factor tiempo

MANGO GRITS/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE.

Barrage se sitúa en la línea de títulos como el impresionante «Incoming» o el inminente «Recoil», donde entramos en entornos tridimensionales en espacio abierto, pilotando un vehículo, ya sea aéreo o terrestre o de cualquier otra índole, desde una perspectiva subjetiva. Como en aquellos, el componente arcade es el más importante, sin la intención por parte de los programadores de la división Mango Grits de abarcar mucho más allá.

Esta vez nuestro artefacto es un pequeño jet de combate con el que podemos movernos en todos los ejes, tal y como lo haríamos en «Descent». Nuestra tarea, disparar a todo aquello que seamos capaces de apuntar acumulando puntos por cada derribo y, finalmente, lograr encontrar una puerta que nos teletransporte a otro escenario. Pero el tiempo esta vez juega en nuestra contra sin dejarnos ni un momento para admirar los paisajes, obligándonos a ser rápidos y precisos en cada embestida. Aún así, a modo de ayuda se sitúan alrededor nuestro diversos items que incrementarán el tiempo de la misión y no debemos preocuparnos de nuestras reservas de munición, puesto que éstas son infinitas.

Cada uno de los cinco escenarios plantea una misión y temática distintas, ya sea en una ciudad un escarpado cañón o el océano, pero que en general se traducen en completar a bordo del Barrage una serie de objetivos lo más rápido posible y finalmente escapar. En ellos descubrimos unos gráficos con detalles notables como el de encontrar a modelos humanos animados a base de sprites, que consiguen buenos resultados. Explosiones y efectos de partículas también están bien realizados, manteniendo un nivel a la altura de los tiempos que corren

La opción multijugador es la característica que más interés puede hacer ganar a «Barrage»

aunque a veces resulten demasiado artificiales.

El aspecto más negativo que encontramos en «Barrage» es que estos escenarios resultan excesivamente limitados en su extensión a pesar de que dispongamos de poco tiempo para recorrerlos. Por el contrario, como aliciente, cada vez que completemos una misión en los escenarios, iremos adquiriendo armas o accesorios para nuestro Barrage necesarias para el siguiente combate, lo que le hacen ganar puntos en interés.

«Barrage» presenta una tremenda acción contrarreloj y buenos gráficos –requiriendo, eso sí, aceleración gráfica–, tal y como es obligado para un buen arcade, pero resulta algo monótono, sobre todo para aquellos que buscan algo más de interacción, historia o escenarios más complejos.

S.T.M

TECNOLOGÍA 64 **ADICCIÓN 70**

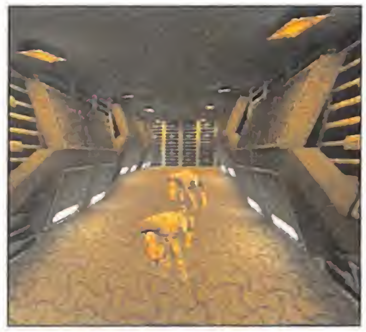
Buenos gráficos, destacando los efectos en el tratamiento de partículas. Los escenarios son demasiado limitados para dar sensación envolvente. El control resulta muy complejo desde el teclado, requiriendo de mucha práctica.

PUNTUACIÓN TOTAL 71

I have a dream...

Zaero
La nueva invasión de los Stroggos

MACMILLAN/EVOLVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DISCO DE ESCENARIOS



Tras la gran guerra, la malvada raza alienígena que asoló el planeta fue diezmada por los continuos bombardeos que las fuerzas terrestres llevaron a cabo. Sólo unos reducidos grupos de extraterrestres sobrevivieron ocultándose en cuevas. Tiempo después, una instalación de reserva y procesado de minerales fue construida para elaborar los minerales que grupos de asalto tendrían que robar de los antiguos centros de control de los Stroggos. Nosotros formamos parte de uno de esos comandos. Entrenados en el arte de la guerra, tendremos que adentrarnos en terreno enemigo a riesgo de ser sorprendidos por los reductos alienígenas que buscan la oportunidad idónea para vengarse y volver a controlar el planeta. Evolve ha llevado a cabo con bastante éxito un "add on" para «Quake II» en el que se incluyen catorce nuevas misiones, llenas de peligros, zonas secretas y nuevas sorpresas, aparte de los dos niveles deathmatch con los que podremos saciar nuestra sed de sangre con nuestros amigos en unas divertidas partidas multijugador. Nuevas armas pasan a engrosar nuestro amplio arsenal, siendo las más espectaculares el rifle de mira telescópica y las bombas activadas por láser, –nos recuerdan a las que ya pudimos usar en el clásico «Duke Nukem 3D» y que darán pie a las más truculentas y retorcidas estrategias para acabar con los enemigos.

El rifle de mira telescópica es una de las armas nuevas más espectaculares, junto con las bombas de sistema láser

Los niveles creados tienen muy buena calidad y el desarrollo de los mismos es claro en lo referente a los sitios a los que hay que ir, o los objetos que hay que coger, aunque demasiado complicado por el número de enemigos que, en ciertas zonas, se dispara, siendo prácticamente imposible eludir todos los tiros y golpes, a no ser que tengamos un control total sobre los movimientos.
«Zaero» cumple perfectamente su cometido y, a pesar de no ser una ampliación oficial, dispone de las características necesarias como para ser del gusto del usuario final.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 82 **ADICCIÓN 84**

Los dos escenarios Deathmatch son frenéticos y no tendremos un segundo de respiro si participan más de tres personas. Las armas nuevas son muy curiosas y sus efectos, espectaculares. Las catorce misiones pueden llegar a hacerse cortas.

PUNTUACIÓN TOTAL 79

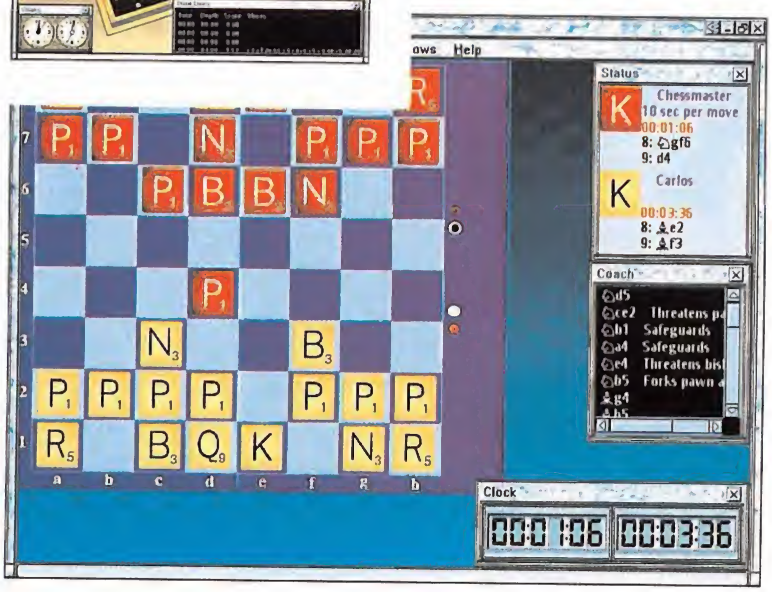
Chessmaster 6000

La envidia de Deep Blue

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
INTELIGENCIA

Nos encontramos ante la última entrega de la serie más exitosa, jugada, alabada y plagiada de toda la historia del software lúdico, dentro de los juegos de inteligencia y, en particular, del ajedrez.
Mindscape ha sabido progresar con el tiempo y eso se nota en cada una de las series de Chessmaster. Ya con «Chessmaster 5000» pudimos comprobar hasta qué punto de perfección puede llegar algo tan simple a primera vista como es un juego de ajedrez, y que en el fondo llega a ocultar miles de intrincadas instrucciones y jugadas.
Con «Chessmaster 5500» solucionaron todos los pequeños problemas que fueron detectados en la versión anterior y añadieron muchas más aperturas y partidas famosas. El resultado fue un programa más perfeccionado y que ofrecía retos apasionantes para los más expertos en la materia.
«Chessmaster 6000» es la última entrega y, tal vez, la que mira más hacia el principiante. La novedad más sobresaliente es que se han incluido muchos niveles más de dificultad, aparte de un sistema de IA con el que el ordenador va aprendiendo a la vez que nosotros.
Según vayamos mejorando, así lo hará la máquina, de manera que siempre nos ofrecerá situaciones complicadas en las que aprenderemos algo nuevo, y nunca se quedará atrás o nos superará en dificultad.
Se ha añadido a la base de datos de «Chessmaster», que ya era enorme de por sí, 300.000 modelos de partidas y 2.200 variaciones de aperturas nuevas; y también merece la pena destacar la inclusión de vídeos de anotaciones y partidas del maestro de ajedrez internacional Josh Waitzkin, dentro del entorno multimedia del juego.
«Chessmaster 6000» es la experiencia definitiva dentro de los juegos de ajedrez por ordenador y la posibilidad que pone Mindscape en las manos de los aprendices, para adentrarse en un mundo tan apasionante como es el de este deporte mental.

C.F.M.



La base de datos de «Chessmaster 6000» incluye 300.000 modelos de partidas y 2.200 aperturas nuevas

TECNOLOGÍA 79 **ADICCIÓN 75**

Probablemente se convierta en el mejor programa de ajedrez del momento. Tiene muchos más niveles de dificultad que anteriores entregas. Los vídeos que incorpora son de gran interés para el aficionado.

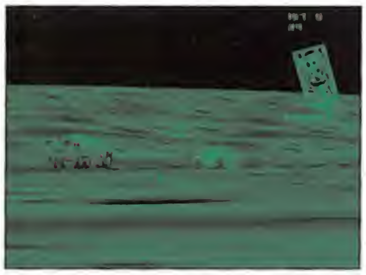
PUNTUACIÓN TOTAL 76

en nuestras tiendas,
no podrás
dejar de jugar!!
SONY
Micro
Difintel
TRESS DIFUSIÓ

POR FIN EN ESPAÑA LA CADENA N.1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
Jugarás hasta el final!
En nuestras tiendas encontrarás todos los videojuegos que quieres
Concurso Speed Buster al comprar un juego UBI SOFT podrás participar en nuestro concurso y llevarte una camiseta de regalo. Y si eres el mejor ganarás un Speed Buster ¡Infórmate!
$
Compramos al contado tus viejos juegos
OPERACIÓN NAVIDAD
Por la compra de: Toca Touring 2 Colin Mc Rae Tomb Raider 3 Regalamos: Proein: Futbol Pro
Por la compra de: Dune 2000 Regalamos: 1 gorra
TUROK II
PC
TOCA TOURING CARS II
PC
TOMB RAIDER III
PC
FIFA '99
PC
ABE'S EXODUS
PC
SPEED BUSTERS
PC
GRIM FANDANGO
PC
MOTO RACER II
PC
O.D.T.
PC
DUKE NUKE FOREVER
PC
BALDUR'S GATE
PC
THIEF
PC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
PC
HALF LIFE
PC
Estamos en:
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa
Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar
Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
TRESS DIFUSO

Spearhead
El blindaje es poder

INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR



El carro de combate M1A2 Abrams representa el grueso de la armada estadounidense, dentro del grupo de blindados. Su excelente maniobrabilidad, va acompañada de un blindaje capaz de resistir grandes dosis de castigo y un motor que le otorga una velocidad de 65 km/h, se unen a un cañón de 120 mm y ametralladoras de gran calibre. «Spearhead», de Interactive Magic, nos pone a los mandos de este poderoso tanque, para que sintamos en nuestro salón toda la potencia de estas cincuenta y siete toneladas de puro poder armamentístico, y llevar a cabo complicadas misiones en diferentes puntos del planeta, en solitario, o comandando un grupo de carros de combate.

«Spearhead» nos pone a los mandos de uno de los mejores carros de combate: el M1A2 Abrams

Dentro de que el aspecto gráfico es el más destacable tecnológicamente hablando, gracias al elevado número de polígonos con que han sido generados tanto los elementos del escenario tipo construcciones, vegetación y demás, como las unidades móviles, es decir, helicópteros, tanques o camiones, «Spearhead» es ante todo uno de los simuladores bélicos, centrados en el combate terrestre, más divertidos que nos hemos echado a la cara en mucho tiempo. Esto es así por su enorme facilidad de manejo que sorprende dado el elevado número de posibilidades de acción que tiene nuestro vehículo, tanto dentro de la cabina, controlando todos los paneles de que dispone el M1A2 Abrams, como fuera, rotando la torreta, dirigiendo el blindado o disparando y segundo, por la opción de juego on-line, en el que podremos participar en diferentes misiones a través de Internet, con decenas de personas de cualquier parte del planeta, de forma cooperativa contra la máquina, o bien luchando, como si se tratase de dos bandos –o más– enfrentados.

«Spearhead» gustará mucho a los amantes de un buen simulador de combate real, y en especial a aquellos que prefieren sacrificar algo de realismo a favor de una dosis superior de acción y espectacularidad.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 83 **ADICCIÓN 81**

La calidad gráfica es el punto más fuerte del programa. Al poder disputar partidas por Internet, la diversión se dispara. El manejo no es nada complicado para las posibilidades que tiene el juego

PUNTUACIÓN TOTAL 82

CYBER GAME
ATREVES
ven y participa en nuestros
torneos mensuales
demuestra que
eres el mejor y
consigue la
conviértete en
NUESTRA RED DE ESTABLECIMIENTOS
BARCELONA
GRANADA

China
Crimen en la Ciudad Prohibida
La China imperial al descubierto

China. Mañana del 21 de Junio de 1.775. Año 39 del reinado de Quianlong. Ese trágico día algo cambió en la tranquilidad de la Ciudad Prohibida. La paz fue perturbada. La muerte del favorito de la Emperatriz Viuda, a los pies de la escalera del Palacio Real, es el desencadenante de esta historia de intriga. Tú eres el elegido para desvelar todo el misterio.

«China» despliega 65.000 colores en pantalla y para jugar es obligatorio una tarjeta SVGA de 2 MB.

CRYO INTERACTIVE/CANAL + MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), POWER MACINTOSH**
AVENTURA

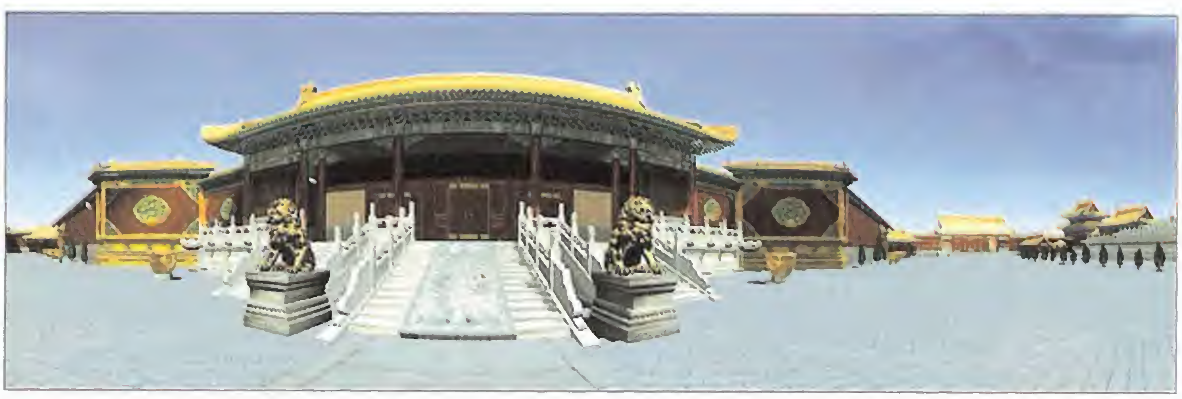
Así comienza «China». Con la intriga de una novela de suspense y el soporte técnico de la mejor enciclopedia cultural. Al igual que otros títulos de Cryo, caso de «Atlantis», por citar alguno, el uso de la tecnología Omni-3D vuelve a ser el motor tecnológico central de la aventura. Una tecnología gracias a la cual podemos desplazarnos con total libertad por el escenario y dirigir nuestras miradas hacia cualquier punto del universo del juego. Si a esto le unimos el buen nivel gráfico del título y el correcto doblaje de las voces tenemos como resultado un juego capaz, cuando menos, de cautivar nuestra atención durante un buen número de horas.

EL JUEGO

Es el apartado principal del CD, ya que desde él podemos acceder a cualquiera de las otras posibilidades que se ofrecen. Como ya hemos comentado todo gira alrededor del asesinato de uno de los sirvientes de la Emperatriz. La elección de nuestro personaje como Superintendente de la ciudad le sitúa en el "ojo del huracán" y como único responsable de la resolución del caso. A medida que vamos introduciéndonos en la trama vamos quedando atrapados por los misterios que se ciernen sobre la ciudad, así como comprendiendo algo mejor todo el arte y compendio cultural aglutinado en los muros de la ciudad. Seremos capaces de contemplar el exquisito lujo de los interiores del Palacio, el delicado cuidado en la decoración de los jardines y el refinado trato de la sociedad china.

«China», además de un videojuego en toda regla, es un compendio de la cultura del país asiático durante la época imperial

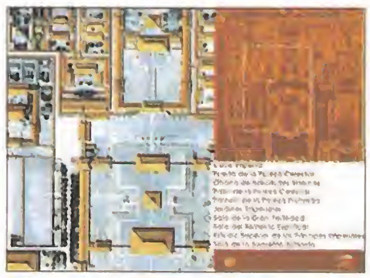
Poco a poco vamos consiguiendo aglutinar pistas que nos conducen a nuevas situaciones. La interacción con el resto de los personajes, así como el hábil manejo de la



Gracias al uso de la tecnología OMNI 3D se consigue una libertad de movimientos casi absoluta

El engine utillizado recuerda a otros títulos de la casa; como «Versalles» o «Atlantis».

Todos los elementos que aparecen en el juego pueden ser consultados en la enciclopedia .



Esta es la Ciudad Prohibida. Un extenso mapeado en donde se desarrolla toda la aventura.

opción del mapa, son increíblemente útiles para avanzar con mayor celeridad y exactitud a los distintos lugares. No debemos descuidar ninguna información y cualquier diálogo con los personajes puede resultar decisivo.

Y si hasta ahora todo han sido parabienes, «China» también cuenta con un pequeño punto oscuro. Cierto es que por todos los manuales de este juego se pregona aquello de la libertad de movimientos, pero no se puede afirmar que sea así en un 100%, puesto que la mayoría de las veces los caminos que podemos recorrer, así como las decisiones a tomar, son bastante reducidos, restando algunas décimas de jugabilidad.

DE VISITA POR CHINA

Otra de las opciones que incluye este CD es una visita por la Ciudad Prohibida. Nada de enigmas que desvelar, nada de asesinatos, nada de pruebas que superar. Simplemente una deliciosa contemplación de la arquitectura, escultura, pintura y demás artes propias de la China del siglo XVIII. Una visita por lo más misterioso de la ciudad sin que nadie nos impida contemplar todos los elementos con toda tranquilidad. Con el simple gesto de pasar el cursor sobre cualquier ornamento nos aparecerá una interrogación y el nombre en concreto. Tras pulsar el botón izquierdo del ratón aparecerá en pantalla una explicación relativa a ese elemento adornada de imágenes. De esta manera es posible que se sucedan las horas sin más acción que la contemplación y adquisición de conocimientos.

ENCICLOPEDIA VIRTUAL

Esta posibilidad es la más cultural. Se trata de un glosario de términos relativos a la cultura china con su correspondiente explicación. Podemos acceder a ellos por temas, por fechas o por palabras. No es muy diferente a una enciclopedia normal y corriente tipo «Encarta», pero con la salvedad de que puede ser considerada monotemática por el ámbito del saber que abarca. Resulta esencial mencionar aquí que «China», en este apartado cultural, cuenta con el soporte de varios historiadores especializados en el arte y cultura chinos de ahí la precisión histórica que despliega.

S.T.L.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 70**

30 personajes distintos, 25 horas de intriga y 360º de libertad visual son los números más destacados de la aventura. El enorme mapeado y la similitud de la mayoría de las zonas provoca cierta confusión. El doblaje del juego al castellano le hace subir varios enteros.

PUNTUACIÓN TOTAL 74

Speed Busters

Carreras con glamour

Ubisoft se embarcó en un ambicioso proyecto al iniciar el desarrollo de «Speed Busters». El programa debía superar a los arcades de carreras ya existentes y ofrecer una perspectiva distinta y más desenfadada. Por lo visto, no sólo han conseguido su propósito, sino que han realizado un programa realmente muy novedoso en muchos aspectos, tanto en su diseño detallista como en su concepto.

El realismo con el que están modelados los cohes en «Speed Busters» es increíblemente bueno, como bien muestran las imágenes.

UBISOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Destacar sobre los demás títulos de similares características aprovechando al máximo la tecnología disponible, ha sido la principal preocupación en el diseño de este programa. Para lograr esto, se han utilizado las últimas técnicas en representación gráfica y se ha puesto un interés especial en ofrecer un escenario distinto y artísticamente muy cuidado. Exprimiendo hasta el límite los recursos de la CPU y apoyándose en gran medida en el engine utilizado para «F1 Grand Prix RS», el juego posibilita que toda la imaginación y creatividad de los programadores pueda presentarse sin escatimar en ideas, por muy arriesgadas técnicamente que éstas sean. El resultado es un juego de carreras espectacular como pocos y con riqueza suficiente para convertirse en uno de los más longevos.

MÁS QUE CONDUCIR

En «Speed Busters» podemos encontrar, además de una particular visión de lo que debe ser un arcade de carreras, un cierto número de opciones que atienden a la pasión por los automóviles de muchos aficionados con las que disfrutar personalizando y configurando al máximo nuestro vehículo. Existe una tienda de accesorios en la que podemos adquirir, además de un coche, una serie de accesorios o hasta cambiar la pintura del mismo.

El glamour de los automóviles clásicos es una de las características más atractivas para los aficionados más románticos

Para acceder a ella, es necesario ir obteniendo dinero ganando carreras. En Internet se ha puesto a disposición de los usuarios una página web en la que podrán obtenerse más coches, circuitos y accesorios.

Lógicamente, a medida que avancemos en un torneo se irá haciendo necesario disponer de complementos más sofisticados, lo que obliga a mantener una buena gestión de los ingresos, del mismo modo que

Los escenarios presentarán muchas sorpresas, además de atajos y otros caminos alternativos.

Las vistas externas nos pueden ofrecer imágenes tan bellas como una puesta de sol en la costa.

ocurre en «Gran Turismo», para PlayStation. Todas estas posibilidades reportan al programa una buena parte de su atractivo, haciéndolo más interesante en su conjunto, pero donde «Speed Busters» se desmarca es en la realización técnica que posee dentro de la carrera, que se revela como una de las más avanzadas que pueden encontrarse. Por supuesto, antes de acceder a ella podemos elegir entre participar en un torneo, cargar una partida salvada previamente o competir en una sola carrera, además de recorrer la pista en una contrarreloj.

Pero no sólo se trata de correr y coger las curvas con más habilidad que los demás; en cada circuito intervienen un gran número de objetos y elementos totalmente ajenos a la carrera. Desde criaturas salvajes en medio de la calzada, hasta un socorrido expreso –que, de alcanzarlo, puede ahorrarnos un largo tramo del circuito–, estarán presentes en las carreras; elementos que consiguen hacer que el escenario no parezca en absoluto artificial. Resulta de vital importancia conocerlos para lograr aprovechar el nivel de interacción que ofrece el programa.

EL AUTOMOVILISMO MÁS ROMÁNTICO

Emplazándonos en ciudades que van desde la glamourosa ciudad de Hollywood hasta las Vegas, nuestro objetivo será alcanzar la meta dejando atras a los demás vehículos, pilotando desde clásicos de los 50 hasta los bólidos más actuales.

CON VIDA PROPIA

El hecho de ofrecer un mundo tridimensional de esta complejidad técnica permite que el comportamiento físico de los coches y el realismo de la conducción pueda llevarse al máximo. Y así ha sido, salvo porque el juego no puede considerarse un simulador, ya que el interfaz está orientado a ofrecer una sensación de velocidad casi desmesurada y porque «Speed Busters» posee un carácter totalmente arcade. La diferencia está en que mientras un programa como «Need for Speed» consigue una representación gráfica que pretende llegar al máximo grado de realismo visual, «Speed Busters» recarga sus circuitos con modelos de tal manera que consigue una atmósfera que no preste tanta semejanza a la realidad, pero que resulte mucho más espectacular y colorido. Esto depende en gran medida de las posibilidades técnicas del engine, pero sobre todo de la visión del artista que ha de realizar los gráficos. Otra característica importante en los gráficos es la perspectiva, es decir el campo de visión de la cámara en 1ª persona. Su visión recuerda mucho más a la sensación de conducir real quizá porque el enfoque de la cámara es distinto al de otros programas que estamos acostumbrados, por lo que al utilizar el nitro la sensación de velocidad es de las más logradas hasta la fecha. «Speed Busters» es, por tanto, un programa que revoluciona el género de carreras diferenciándose de los demás que, sin duda, encandilará a los aficionados al automovilismo.

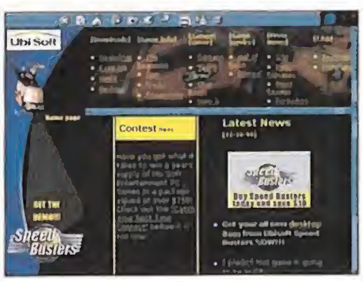
S.T.M.

Las condiciones climatológicas pueden cambiar radicalmente todas las circunstancias de la carrera, como ocurre con el hielo en la calzada.

Los circuitos están realizados de manera soberbia y en ellos podemos encontrar gran variedad de escenarios con cualquier condición meteorológica

Despliege Logístico

Ubi Soft es consciente de que un lanzamiento ambicioso debe apoyarse sustancialmente para que los aficionados encuentren alicientes adicionales en el programa más allá de las cualidades que éste posea en un principio. Por este motivo, y por muchos otros –suponemos– hay a disposición de los usuarios de Internet una web en la que poder obtener coches, circuitos y un sin fin de servicios más, que pueden darnos razones suficientes como para disfrutar de «Speed Busters» durante largo periodo de tiempo. Si queréis echar un vistazo a esta página, la dirección es:
http://www.speedbusters.com



TECNOLOGÍA 93 **ADICCIÓN 91**

La sensación de velocidad conseguida es auténticamente de vértigo. El diseño que se ha empleado en el modelado de los coches y escenarios es, en conjunto, la más impresionante que se puede encontrar en un PC. El programa es una auténtica joya para los aficionados del automovilismo.

90
PUNTUACIÓN TOTAL

Global Domination

Guerra contra la diversión

En el año 2.015, la estabilidad política del planeta se encuentra seriamente deteriorada debido a los continuos enfrentamientos entre las distintas fuerzas gubernamentales de los países más poderosos del planeta. El resultado es una sucesión continua de conflictos armados y derrocamientos de dirigentes que, si nadie pone remedio, puede acabar en una Tercera Guerra Mundial.

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

En medio de todo ese caos, la Agencia Táctica U.L.T.R.A. se encarga de contrarrestar los conflictos entre países, de forma que las pequeñas disputas no deriven en algo mucho más grave. Para poder llevar a cabo esta acción, U.L.T.R.A. tiene perfecto derecho de someter a duro castigo bélico a cualquier gobierno que pretenda llevar a cabo una acción militar por encima de los límites establecidos. En su haber cuenta con un formidable arsenal compuesto por misiles, defensas antiaéreas, cazas, bombarderos, submarinos, cruceros e incluso satélites de alta tecnología.

Al principio, únicamente llevaremos a cabo labores de contención y defensa, deteniendo misiles en su curso, frenando el avance de bombarderos y barcos de guerra y, en el peor de los casos, destruyendo silos, antes de que liberen su mortífera carga. Según llevemos a buen fin las misiones que nos encomienden, iremos aumentando de posición dentro de la misma agencia y, en consecuencia, nos pondrán al frente de misiones mucho más complicadas y laboriosas.

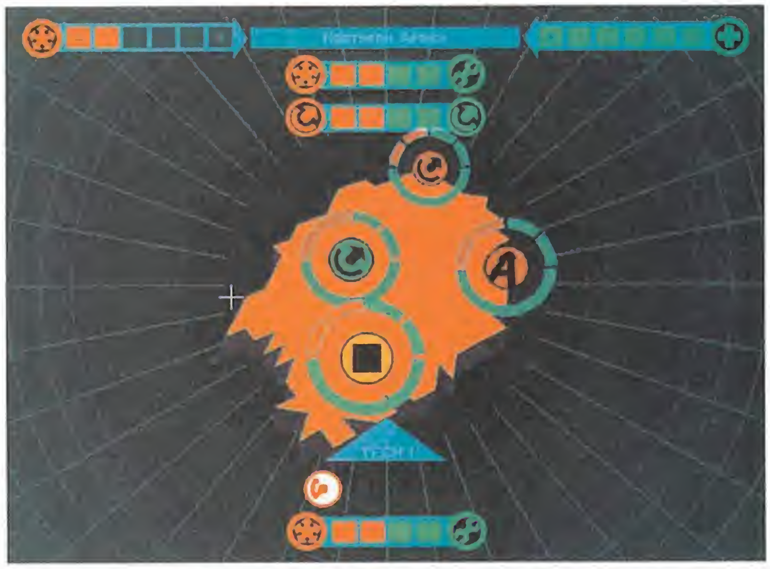
Durante la partida, aparecerán breves secuencias renderizadas que mostrarán cómo disparan nuestras armas.

W.O.E. es un grupo de operaciones encubiertas cuyo principal objetivo es conseguir el control total del planeta y, para ello, no dudará ni un momento en detener nuestra labor pacificadora.

NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS

Todos recordaréis una película protagonizada por el agente secreto británico James Bond, de nombre «Nunca Digas Nunca Jamás», en la que podíamos ver una secuencia donde Sean Connery se sienta frente a Klaus Maria Brandauer, con una larga mesa entre medias. Delante de ellos se genera el holograma de un globo terráqueo y comienzan una partida por el dominio mundial, usando dos joysticks que liberan descargas eléctricas. Pues bien, los señores de Psygnosis han hecho suya esta idea para llevar a cabo «Global Domination», por supuesto hay que decir que del teclado no saldrá ningún tipo de

Argentina está realizando un ataque sobre las costas de Africa y, a la vez, deteniendo nuestros antiaéreos, lanzados desde América Central.



Señalando sobre cada país, podremos descubrir las industrias de que dispone, los silos activos, los aeropuertos y los puertos marítimos.

descarga, aunque sí pueden salir chispas de vuestra cabeza cuando comencéis a jugar con «Global Domination».

La presentación del juego es fantástica, con un vídeo introductorio y muchas virguerías por el estilo. Pero una vez comenzada la acción en sí, tenemos que ceñirnos a la triste realidad. Nuestra misión se basará en lanzar cohetes y misiles a cualquier parte del planeta y, en los niveles más avanzados, hacer avanzar barcos y aviones, mientras hacemos girar un mapamundi en cualquiera de las direcciones.

No es que el juego sea aburrido, simplemente es que tiene un tipo diferente de concepción respecto de la estrategia, que no todos los aficionados sabrán aceptar.

Los gráficos son meros polígonos transparentes, que se ven aderezados gracias a unas pequeñas explosiones que simulan los impactos de misiles en tierra o mar.

Las secuencias de vídeo entre fase y fase sirven de introducción para los niveles que nos esperan, y se explica lo que debemos hacer.

Podremos descargar una batería completa de misiles nucleares sobre cualquier país del mundo

MULTIJUGADOR: SALVADO DE LA QUEMA

Sólo hay un aspecto que salva de la quema a «Global Domination», y es el hecho de que pueden participar simultáneamente hasta veinte personas en el modo multijugador, cosa que cambia radicalmente el curso de la acción, al enfrentarnos a mentes humanas y no al procesador de un PC.

Lamentablemente, le ha salido el tiro por la culata a los chicos de Psygnosis al intentar hacer la gracia de hacernos revivir uno de los momentos de James Bond. Si querían meternos en la piel del famososo agente secreto, la verdad es que se han quedado un poco lejos de conseguirlo.

C.F.M

TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 60**

El juego peca de simple en cuanto al aspecto gráfico. La compresión de vídeo tiene una calidad correcta, cosa que es de agradecer. A pesar de lo básico que es, la dificultad del juego resulta bastante elevada.

PUNTUACIÓN TOTAL 64

STAR WARS
LucasArts Entertainment Company Presenta
La Conquista de
2.990ptas.
Ataque contra el Imperio Oculto
STAR WARS
REBEL ASSAULT
I & II
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
3.990ptas.
No hay malos Cazas,
sino malos Pilotos
X-WING
COLLECTOR SERIES
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd. & TM.
Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

LAS ESTRELLAS
5.990ptas.
Que la Fuerza te Acompañe
STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II
STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Es imposible Ganar sin que otro Pierda
5.990ptas.
STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER
Textos de Pantalla en CASTELLANO
Web oficial de LucasArts
http://www.lucasarts.com
Web oficial de Star Wars
http://www.starwars.com
STAR WARS
LUCAS Arts

Recomendado Micromanía

FIFA 99

Rumbo al 2.000

“El mejor juego de fútbol de la historia”, “animaciones increíbles”, “IA científica”, son sólo algunos ejemplos de las frases que han creado esa tensa expectativa que surge todos los años con cada miembro de la “familia real” en simuladores deportivos. Ha llegado el momento de la verdad, y nos hemos encontrado con bastante más de lo esperado.

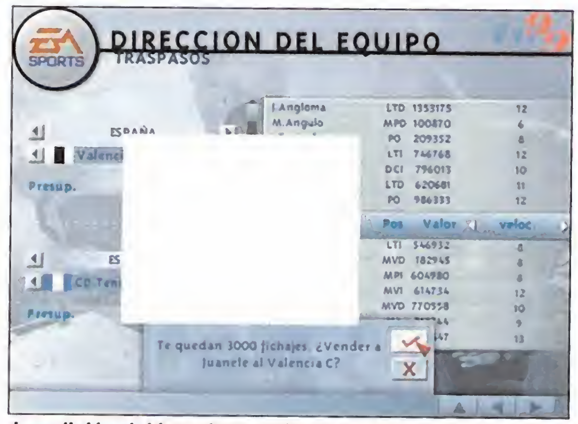
E.A. SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, N64**
SIMULADOR DEPORTIVO

En «FIFA 98» ya se apuntaba hacia una perfección que posteriormente se rozó en «Copa del Mundo: Francia 98», con la corrección de los errores de IA y dinámica del balón. Ya hablamos de los aspectos más potenciados en «FIFA 99», y por primera vez han cambiado el orden establecido en anteriores ediciones, pues la IA y el control del juego han primado sobre gráficos, sonido y animaciones.

SE MUEVEN

Todos los años nos las hemos visto y deseado a la hora de describir las animaciones para hacerles justicia, pero con «FIFA 99» no hay adjetivo que valga. Lo mejor será recurrir, por muy manido que esté, al “hay que verlo para creerlo”. No vamos a decir que son las mejores –ese honor le corresponde a «NBA Live 99»–, pero os hemos preparado unas imágenes del portero y de Roberto Carlos para ilustrar mejor las nuevas maravillas que podréis ver con sólo apretar un botón. Motion capture y MOTEST son las herramientas, pero lo esencial es el ejército de animadores que, además de haber trabajado muchísimo para

La cámara libre de las repeticiones nos permitirá seguir muy de cerca la jugada. Se pueden guardar las mejores en el disco duro.



La edición del jugador, equipo y traspasos vienen como anillo al dedo para crear nuestra liga personalizada o actualizar la base de datos, de esta misma temporada.

> **El control es mucho más preciso y un pad de ocho botones, es el dispositivo más recomendable**

currantes de a pie, han demostrado su pasión por el deporte rey creando unas animaciones tan realistas que «FIFA 99» se convierte en la mejor escuela de fútbol que ha dado la informática. No es que jugar miles de horas garantice el jugar en primera división en breve, pero al menos sí se puede depurar nuestra calidad técnica aprendiendo la posición de los pies o los giros de cadera con la contemplación fotograma a fotograma de las más de 800 animaciones –un 60% más que en «FIFA 98»–.

Los modelos poligonales no se han limitado a adaptarse a la mayor complejidad de las animaciones; también se han diseñado diferentes tamaños para recrear a los jugadores reales, porque además del color de la piel o del tipo de pelo, ahora se aprecia una gran variedad en la complexión física. Las texturas han ganado en riqueza de colores y tramas, así como en definición gracias a unos filtros de texturas que aportan mayor solidez de imagen a todos los elementos gráficos. Los efectos de luz en los jugadores y sobre el césped debutan en «FIFA 99». La aceleración 3D también se deja sentir en la precisa fluidez de las animaciones y del entorno "Virtual Stadium", con movimientos de las cámaras más suaves y rápidos.

EL CONTROL

El punto más denostado por todos los aficionados a la serie siempre ha sido el sistema de control por ser esquemático, muy predeterminado y con "poco tacto". Todos

Fútbol es Fútbol

El mayor reto de E.A. Sports era lograr que por fin se pudiera hablar de su juego de fútbol como un simulador con opciones de arcade. Por eso, se han concentrado en desarrollar la IA, que se sitúa a años luz de «FIFA 98». El equipo controlado por el ordenador sigue el movimiento del balón y ejerce la presión dependiendo de la posición de nuestros jugadores. Por ejemplo, en las versiones anteriores era muy difícil sacar de puerta en corto, porque inmediatamente el delantero rival se nos echaba encima. Ahora, el portero puede sacar en corto sin problemas, los contrarios no presionan tanto en nuestro campo y prefieren concentrarse en la presión cuando atravesamos la divisoria. En el centro de campo se desarrolla una lucha sin cuartel, y sus defensas retroceden para proteger su área. Los amantes de la estrategia van a disfrutar con el achique de espacios, el dos contra uno, y los relevos cuando un central o un lateral sube a atacar. La verdad es que por momentos resulta agobiante, y la mejor táctica es retrasar el balón para abrir el campo, hacer cambios de juego y, sobre todo, el juego por las bandas. En ataque, los jugadores controlados por el ordenador se desmarcan como anguilas y nunca tiran si la distancia es excesiva. Los nuestros tampoco se quedan parados, y los pases al hueco y las paredes son la llave para abrir unos "cerrojazos" de aupa. Por increíble que parezca, tan excelente implantación táctica pierde algo de valor por las escasas opciones de la dirección del equipo; hasta se han eliminado opciones como la tendencia de ataque individual para los jugadores, que además siguen teniendo unas zonas de actuación demasiado limitadas.

La presentación de los estadios es más corta que en «FIFA 98», y aunque hay más coliseos, el diseño del interior no es del todo exacto.

esos defectos han sido notablemente reducidos en «FIFA 99» gracias a control mucho más sensible a la posesión de la pelota y a los valores de dirección y tiempo de pulsación de los botones de acción. Ya no "cantan" las rutinas dinámicas del balón preestablecidas y la libertad de juego tanto al tirar como al pasar es mucho mayor. Las animaciones correspondientes a cada jugada pueden interrumpirse en cualquier momento, y hay toques dirigidos con la cabeza y el pecho, remates de empalme, devoluciones al primer toque, etc. No obstante, sigue siendo demasiado fácil pasar en la dirección correcta y el balón suele caer a los pies porque sigue brillando por su ausencia el potenciómetro. Tampoco han mejorado mucho los regates y zafarse del contrario en uno contra uno con tanta dificultad es poco realista. Se ha dado un paso de gigante en el camino hacia la libertad de juego total, pero los pases y desplazamientos todavía están determinados por la posición del jugador receptor.

Tras contemplar las espectaculares mejoras en animaciones, gráficos, IA y control de juego sería fácil concederle a «FIFA 99» un sobresaliente alto, pero si las escasas opciones para los entrenadores y que el juego no sea 100% libre ya le restan algunos puntos, el tema de las cámaras es el menos logrado. Las cámaras de TV, de portería y el resto que ofrecen tanto primeros planos como planos medios, se mantienen e incluso tienen un agradable "zoom" para gozar de la acción de cerca y desde diversos ángulos. El problema es la cámara de la torre, la única que nos permitía una perspectiva más general, que ha sido reposicionada hacia un ángulo semicenital que pierde bastante la profundidad de campo. Este inconveniente afecta a los que gustan de sacrificar la espectacularidad de los primeros planos por la necesidad de ver más campo para realizar pases largos, cambios de orientación, etc. Sólo vemos los jugadores que tenemos cerca. Se puede recurrir al radar, pero no es una opción demasiado cómoda. Si jugáis al pase corto, no os importará este defectillo. No terminamos de entender por qué el "Virtual Stadium" de «NHL 99» o «NBA Live 99» –con opciones de "zoom"– es mucho mejor en este aspecto que en «FIFA 99».

Se complica el juego en largo al no haber una cámara de perspectiva general

La lucha con los codos es la clave en «FIFA 99». Las entradas duras serán sancionadas, pero es muy difícil que piten los empujones, sistema número uno de robar el balón.

La cámara de la torre ha visto reducida su profundidad de campo y ofrece un ángulo bastante escaso.

NUESTRA OPINIÓN

El sonido continúa en la línea de EASports; Dolby Surround, más de cien comentarios diferentes de Manolo Lama engarzados mágicamente con la acción, ambiente de "olla a presión" con más de 300 cánticos de la afición y música de baile para darle marcha a los menús. Mediante modem, en red o en conexión serie, las partidas multijugador serán una vez más el escenario de los más intensos y acalorados partidos.

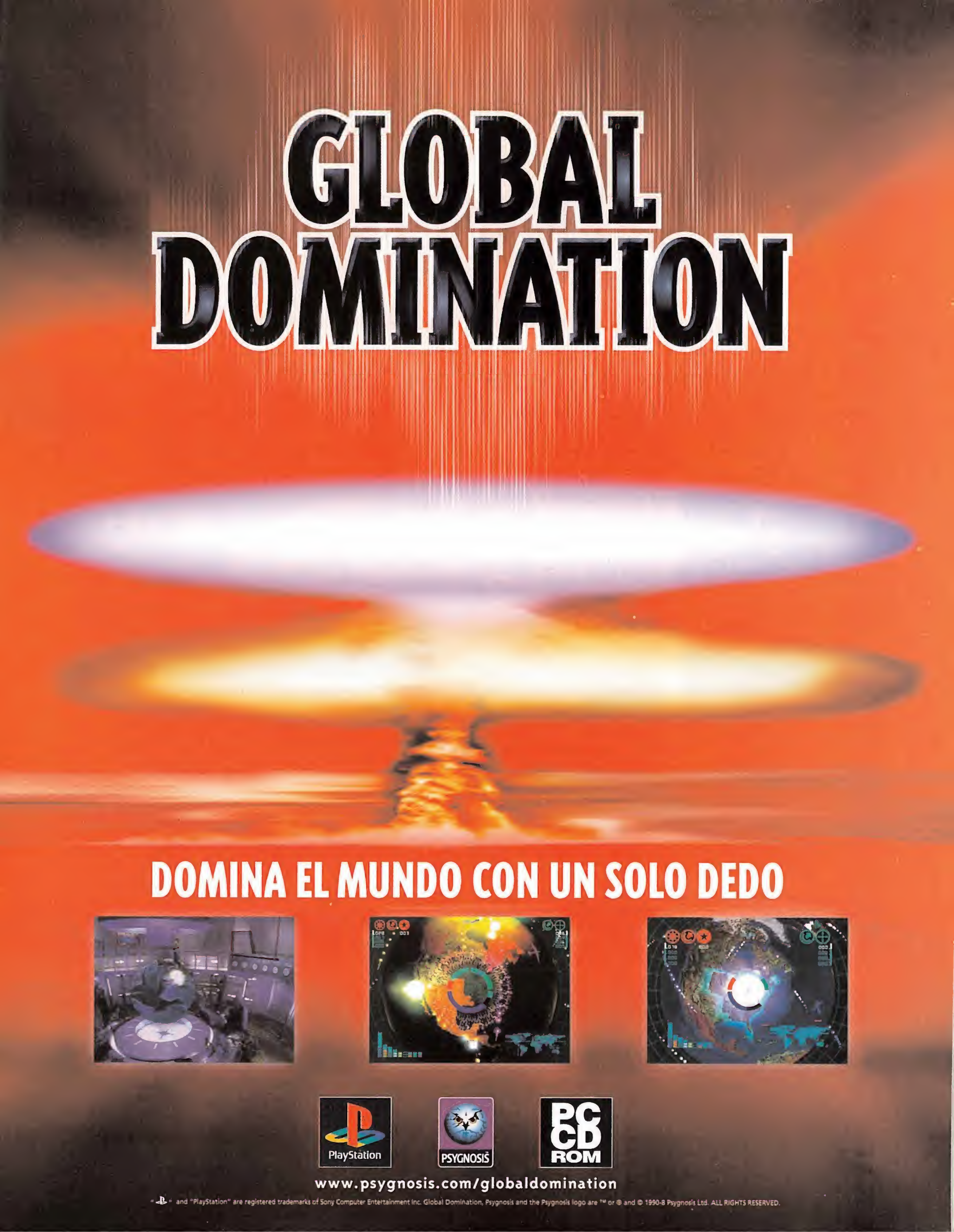
«FIFA 99» ha completado un ciclo de actualizaciones y es la versión con más innovaciones, pero ya es hora de hacer borrón y cuenta nueva respecto a su engine3D y a la programación de la dinámica del juego de cara a «FIFA 2000».

A.T.I.

TECNOLOGÍA 90 **ADICCIÓN 88**

Las animaciones, la IA y el control del balón son los aspectos más mejorados. Se echa en falta una opción de zoom Pese a sus defectos, es el mejor simulador de fútbol y es imprescindible para los que necesitan su dosis diaria futbolística.

PUNTUACIÓN TOTAL 91



GLOBAL DOMINATION
DOMINA EL MUNDO CON UN SOLO DEDO
PlayStation
PSYGNOSIS
PC CD ROM
www.psygnosis.com/globaldomination
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Black Dahlia
Detective cibernético

Cada día es más difícil distinguir entre un videojuego y una película televisiva. Los vídeos, en sus diversos formatos cada vez protagonizan más y más aventuras. La calidad gráfica es sobresaliente, en perjuicio, no cabe ninguna duda, de la pérdida de interacción con el ambiente. La libertad de movimientos está casi suprimida y las decisiones a tomar se limitan a decidir entre una serie de acciones que nos muestra el programa. «Black Dahlia», sin llegar a encuadrarse al 100% dentro de estas características, comparte bastantes aspectos.

Las referencias al género de terror aparecen de manera constante a lo largo de toda la aventura.

TAKE 2 INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

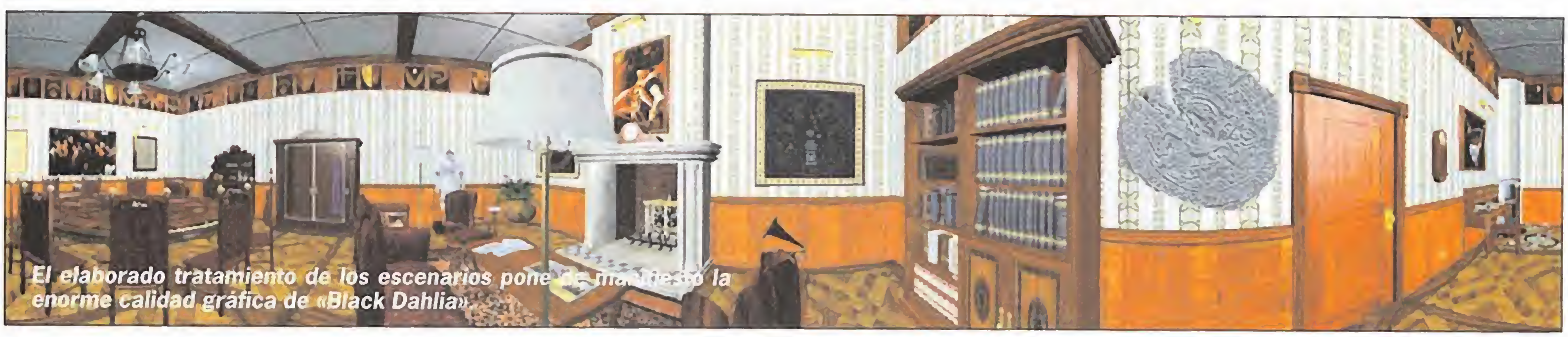
Basada en la novela de James Ellroy, «Black Dahlia» nos presenta un mundo de detectives digno de película americana de los años 40. Un asesinato, una historia de nazis, ganas de trabajar y un puñado de pistas son los únicos ingredientes con los que nos disponemos a afrontar el caso. Muchas horas de entretenimiento y sobre todo de espectáculo visual se ocultan tras los ocho CDs que componen la aventura. Y de la acción; pues si partimos de la base de que el 75% de la aventura la pasaremos contemplando las animaciones, poco más se puede decir. Una simple operación matemática nos dirá que tan sólo el 25% del juego es, lo que se podría llamar, "jugable".

Jugar con «Black Dahlia» es como disfrutar de una película de vídeo con la salvedad de tener que tomar decisiones. Lástima que no esté localizada

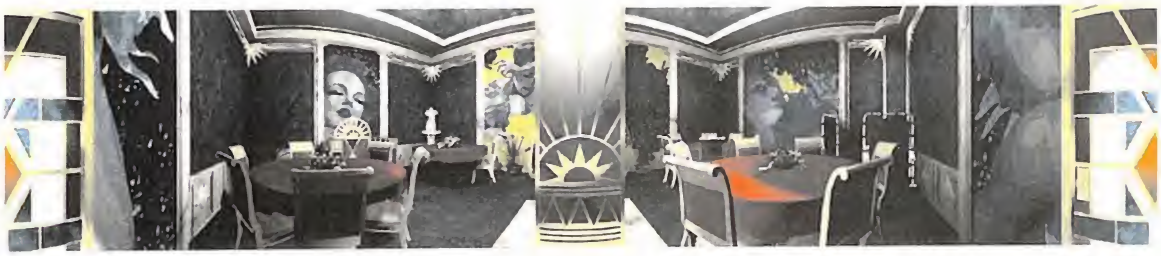
LAS INVESTIGACIONES

A parte de las lógicas diferencias existentes entre una aventura de vídeo y una aventura gráfica, son muchas las similitudes existentes entre una y otra. Que nadie se olvide de que estamos hablando de una aventura, y que por tanto la base de la misma reside en la investigación, examen concienzudo de los diferentes elementos y utilización de los mismos en los momentosadecuados. «Black Dahlia» es poco más o menos eso que hemos comentado junto a una película.

Una película de argumento detectivesco, de esas en las que los personajes van con los cuellos de las gabardinas subidos hasta la nariz.



El elaborado tratamiento de los escenarios pone de manifiesto la enorme calidad gráfica de «Black Dahlia».



Por algo el juego se basa en la novela homónima de James Ellroy, escritor, entre otras, de la laureada «L.A. Confidential». El ambiente de novela negra es palpable a lo largo de toda la aventura, incluso en los momentos en los que no hay vídeo. La trama de historia de nazis que subyace por debajo es la clave y el punto de partida de toda la investigación. Como recién llegado a la policía judicial nuestro primer caso es un simple delito de propaganda nazi, pero que se acaba liando por la relación existente entre el mismo y el conocido como "Asesino del Torso" que tiene a la ciudad de Cleveland atemorizada. Esto provoca que nuestro detective se vea metido hasta el fondo en el caso más terrorífico de los últimos años.

COMPRESIÓN Y COMPRENSIÓN

Más de 4 horas de vídeo se alojan en los ocho discos que dan forma a esta aventura. Lógicamente, esto sería imposible si no fuera por la compresión de vídeo utilizada.
Como es lógico, el hecho de ofrecer imágenes de vídeo va en menoscabo de la jugabilidad. En determinados aspectos el juego se limita a una simple alternativa: hago A o B, aunque para ser honestos hay una gran dosis de aventura típica. Esto se traduce en que los verdaderos momentos de juego son aquellos en los que no hay escenas digitales y en los que contemplamos unos magníficos gráficos renderizados, y disponemos de una libertad de movimientos casi absoluta. Por desgracia, o por fortuna, depende de cómo se mire, son las menos veces.

A diferencias de otras aventuras, en esta es posible perder la vida, así que grabar cada poco tiempo es vital

Y ahora llega uno de los grandes puntos negros. Como si de una película de cine independiente y casi marginal por los tiempos que corren, se tratase, «Black Dahlia» nos ofrece las voces originales de los actores, y una serie de subtítulos en la parte inferior de la pantalla, colocados, a veces, sin demasiado sentido. Nos referimos a la extraña manera que tienen de aparecer las traducciones, a modo de rodillo que aparece por secuencias temporales. El resultado es que en la mayoría de las ocasiones la voz (sonido) y la traducción (escrita) no tienen demasiada consonancia. Y eso sin hablar de la incomodidad que supone seguir los diálogos y no perderse buena parte de la acción.
«Black Dahlia» es un juego de los que hay que valorar por lo que no son vídeos. Tengamos en cuenta que la inserción de vídeos no es más que tecnología y megas de información, pero que tan sólo requiere el esfuerzo de la compresión. Factores como su argumento, sus gráficos o más bien animaciones son los que de verdad influyen dentro de este apartado. Y lo cierto es que «Black Dahlia» no sale mal parado. Buenos gráficos renderizados, aceptables movimientos y espectacular banda sonora. No nos resistimos a comentar la participación de dos estrellas cinematográficas como Dennis Hopper y Teri Garr. Todo un lujo para un videojuego.

S.T.L.

Rara vez, actores de la talla de Denis Hooper son los protagonistas de un videojuego. «Black Dahlia» es la excepción que confirma la regla.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 77**

El doblaje al castellano del juego le habría hecho subir muchos enteros. La base del juego es la de cualquier otra aventura: investigar y coger todo lo que podamos. Por fortuna, no es necesario disponer de un equipo muy potente para sacarle todo el partido a este título.

PUNTUACIÓN TOTAL 82

101 Airborne en Normandía

Historia viva

¿Os gustaría sentiros al mando de una avanzadilla en el gran desembarco de Normandía? Ahora, Empire y Talonsoft os brindan la posibilidad de poder dirigir a un selecto grupo de soldados de élite inmersos en un momento histórico de tanto renombre. Que pasen a la historia como héroes, o no, sólo depende de vuestra habilidad y dotes de mando.

TALONSOFT/EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

De nuevo, nos encontramos en la Segunda Guerra Mundial, cuna de juegos donde las haya. Son muchos los títulos que abarcan aquellos años malditos, pero no por ello deja de tener interés; los juegos de estrategia militar basados en esta época siguen tan vigentes como el primer día.

«101 Airbone en Normandía» nos pone al mando de 18 aguerridos soldados dispuestos a dar todo por la patria en el llamado Día-D. Esto, como hemos comentado antes, no supone un planteamiento nuevo. El apartado en el que Talonsoft y Empire pretenden aportar algo nuevo a este género tan manido, es el nivel de control disponible sobre todas las acciones.

Cada uno de los personajes que componen nuestro equipo puede ser controlado hasta en el más mínimo detalle

Antes de realizar cualquier otra acción, deberemos pasar por todas y cada una de las barracas del campamento, con el fin de abastecernos de material, reclutar hombres, asignarles aquel y prepararles para el lanzamiento en paracaídas.

MÁXIMO DETALLE

Si tuviésemos que recomendar este producto a un sector determinado, sería el de aquellos seguidores de la estrategia que deseen tener un control absoluto sobre las acciones de los soldados. Recientes juegos, como «Close Combat» abordaron el tema con calidad más que notable, pero no llegaban a ofrecer el nivel de detalle que ofrece este «101 Airborne».

Una vez seleccionada la campaña, de entre las nueve disponibles, lo primero que aparece ante nuestros ojos es una vista de nuestro campamento con varios barracones que visitar. Cada uno

El juego estará totalmente traducido y doblado al castellano, en su versión final.

Siempre podremos ver una descripción de los diferentes objetos y armas que hay.

La asignación del material es algo que hay que hacer de manera minuciosa.

Nuestras acciones no sólo dependerán de los enemigos; también del hambre y del cansancio.

Recoger el paracaídas será lo primero que deberemos hacer al llegar al suelo.

Las acciones que podrán realizar nuestros hombres son enormemente variadas.

nos permite seleccionar algunos de los componentes que nos acompañarán en la misión y, dependiendo de lo acertado de la elección, tendremos que obrar de una u otra manera en el campo de combate. Lo primero es elegir a nuestros soldados, entre un total de 82 personajes, cada uno de ellos con su historia propia y un nivel diferente en 13 apartados relativos a su habilidad en combate. La elección es complicada, así que en ésta, y en otras casetas, es posible realizar una elección automática. Tras esto hay que realizar la elección de oficiales, equipo, armamento, distribución de estos y colocación en el avión que nos lanzará sobre el punto en cuestión.

Un avanzado sistema de turnos concede prioridad a aquel bando que lleve la iniciativa en el combate

ATERRIZAJE FORZOSO

El aterrizaje en tierras hostiles no siempre será sencillo, lo que provocará situaciones bastante comprometidas. Algunos paracaidistas caerán sobre el punto esperado, pero otros pueden errar en su cálculo o caer en zonas no aptas para dicho fin y matarse o herirse. Esto da lugar a acciones poco comunes en juegos del mismo estilo: buscar comida para sobrevivir, encontrarse perdido en una zona desconocida, continuos intentos por reunir el grupo...

Una vez acabados los preliminares de la misión, comienza la acción. Lo primero que destaca es que cada uno de los combatientes tiene su voz característica, que le hace fácilmente reconocible del resto. Este detalle siempre es de agradecer, ya que, aparte de hacer más sencilla la identificación de cada uno, consigue que el sonido no se vuelva tan repetitivo como en otros juegos en los que siempre escuchamos el mismo "Yes Sir" o "No problem". Otro aspecto novedoso es el tratamiento de los movimientos; en vez de usar el típico orden correlativo, se ha optado por un sistema basado en iniciativas: el orden se determina dependiendo de quien lleve la iniciativa en el combate en cada momento. Los que hayan jugado a «Wages of War» tendrán cierta noción de lo que significa.

PREMIO A LA INICIATIVA

El novedoso tratamiento que se ha hecho sobre el orden de la acción produce un pequeño acercamiento de éste género al de la estrategia en tiempo real, aunque siga quedando demasiado distante. Aquellos que busquen máximo detalle en control de tropas pueden disfrutar de este juego, pero muchos amantes de la estrategia lo verán como un wargame, con demasiadas opciones y poca acción.

En el apartado técnico no brilla en ningún aspecto; sus gráficos no desentonan, pero tampoco deslumbran, y en cuanto al sonido, aparte del detalle de las voces de los soldados, tampoco supone nada nuevo. Opciones multijugador, un elevado número de escenarios y su localización se encargan de poner la guinda a un buen juego, aunque no pasará a la Historia.

J.J.V.

Después de cada lanzamiento en paracaídas, muchos de nuestros hombres pueden sufrir fracturas o pérdidas de contacto con el grupo.

TECNOLOGÍA 78 **ADICCIÓN 70**

Se podría haber cuidado más el aspecto gráfico. Destaca el inmenso control que tenemos sobre cada uno de los personajes. No deja de ser un wargame más, que pasará a engrosar la larga lista de títulos del mismo género.

PUNTUACIÓN TOTAL 73

MONKEY ISLAND™
SAGA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND™
A GRAPHIC ADVENTURE BY RON GILBERT
LeChuck's Revenge MONKEY ISLAND 2™
THE CURSE OF MONKEY ISLAND™
LucasArts Entertainment Company Presenta
MONKEY ISLAND SAGA
LUCASARTS LEGENDS MONKEY ISLAND SAGA
5.990ptas.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
¿QUÉ ESTÁ MÁS AFILADO, TU INGENIO O TU SABLE?
Web oficial de LucasArts
http://www.lucasarts.com
LUCASARTS LEGENDS
LUCAS Arts

Rainbow Six

Acabar con los violentos

Dentro de la oleada de juegos que se avecinan basados en el funcionamiento y simulación de un cuerpo de élite de las Fuerzas Especiales antiterroristas, hace su aparición «Rainbow Six», un juego que supera todas las expectativas creadas entorno a él y que deja el listón muy alto al venidero «Delta Force» de Novalogic. A su lado, «Spec Ops: Rangers Lead the Way», de Zombie, os parecerá un juego de niños.

«Rainbow Six» es tan realista en sus planteamientos que incluso se ha llegado a incluir a Santiago Arnavisca, miembro de los GEOS españoles. Ni que decir tiene que es uno de nuestro predilectos a la hora de jugar aquí, en la redacción.

RED STORM ENTERTAINMENT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

Antes de nada, tenemos que felicitar a Red Storm Entertainment, la compañía fundada por el escritor de Best-Sellers Tom Clancy, por el enorme salto cualitativo que ha experimentado. Entre «Politika», su primer juego, y este «Rainbow Six», dista un gran abismo que nos permite augurar un excelente futuro a esta reciente compañía. Red Storm parece querer centrarse, no obstante, en la estrategia, elemento que ya constituía la base de «Politika» y que, en contra de lo que muchos pudieran pensar en un primer momento al ver las pantallas del juego, sigue siendo el núcleo central de «Rainbow Six». Y es que aunque este original programa sea también un juego de acción en primera persona, no tiene nada que ver con el estilo de juego de «Quake» o «Unreal», por poner algunos ejemplos.

Diseñar cada misión lleva al menos una semana a un equipo completo de personas, por lo que no ha sido posible implementar un editor de misiones "ad hoc" para la ocasión

LA HISTORIA

Pero vayamos primero con el argumento: estamos al mando de un grupo antiterrorista de nueva creación al que tenemos que dirigir para que realice correcta y sutilmente diversas misiones en instalaciones tomadas por terroristas por todo el mundo. Todas las misiones están conectadas, de tal manera que vamos descubriendo una interesantísima trama que culmina en la última de las dieciséis misiones que incluye el juego. La mecánica de juego de «Rainbow Six» consta de dos partes claramente diferenciadas: planificación de misiones y ejecución del plan. Una vez establecida la estrategia general de la misión, pasamos a una vista en primera persona

El escenario número cinco se desarrolla en un supuesto parque temático de Barcelona

Acabar con los terroristas es una ardua labor que requiere algo más que puntería.

Será fundamental para el desarrollo correcto de la mmisión que el equipo permanezca vivo.

Aunque este original programa sea también un juego de acción en primera persona, no tiene nada que ver con el estilo de juego de «Quake» o «Unreal»

donde controlamos a uno de los equipos de agentes que hemos formado en la fase anterior. Podemos saltar de un equipo a otro rápidamente e ir así moviendo a todos los soldados hacia el meollo de la misión. Pero si solamente fuera esto, «Rainbow Six» no sería algo tan original. El punto fuerte está en que podemos asignar códigos de órdenes –Alpha, Delta, Beta...– a otros equipos de manera simultánea, de tal forma que podemos plantear infinitas estrategias basadas en el número, en ataques desde distintos puntos, cubrir retiradas, etc. Todo esto da una sensación increíble de estar manejando un juego multijugador en modo solitario. Es una delicia ver cómo los equipos de agentes se mueven rápidamente a nuestras órdenes mientras nosotros controlamos a otro distinto. La versatilidad del programa es, pues, idéntica a la hora de la planificación que a la hora de combatir. Por ejemplo, el detallismo es tal que podemos poner el seguro a nuestras armas para que no se nos disparen por error , alertando así a algún terrorista, o seleccionar el número de balas que queremos que dispare nuestra arma.

Nada de esto sería importante si no tuviéramos el verdadero reto de una buena Inteligencia Artificial frente a nosotros, que en todo momento demuestra ser superior a la de «Spec Ops». Resulta una delicia ver cómo los terroristas abren repentinamente una puerta sorprendiéndonos, salen corriendo cuando ven humo o se mosquean mucho cuando escuchan a alguien –nosotros– hurgando en una cerradura.

SOBRADO DE GRÁFICOS

El motor gráfico no llega evidentemente a las cotas alcanzadas por los juegos 3D puros, pero tampoco es esa su intención y, por contra, sí que resulta sumamente funcional y bastante atractivo. «Rainbow Six» funciona a 640x480 en color de 16 bit e incluso a 800x600 en color de 24 bit, aunque necesita al menos un ➤

El entrenamiento

Antes de comenzar a jugar la campaña, es imprescindible jugar las más de veinte misiones de entrenamiento que incluye «Rainbow Six». Comenzaremos por hacer prácticas en la galería de tiro, seguiremos familiarizándonos con el control mediante carreras de obstáculos y similares, para finalmente aprender a rescatar rehenes aumentando cada vez más el tamaño de los edificios de entrenamiento. Y os aconsejamos que no paséis por alto estos tutoriales, porque durante la campaña las misiones son de tal dificultad que no resultará extraño si llegáis a repetir algunas hasta veinte veces.

La mayoría de las misiones consisten en rescatar a un cierto número de rehenes de diversas estructuras; también hay algunas muy originales, como "pinchar" un teléfono o descargar datos de un ordenador.

Hay que tener cuidado al abrir una puerta; tras ella siempre puede haber un terrorista.

La calidad gráfica del programa hace que nos sintamos más inmersos en la acción.

Actuar con cautela y respetando el plan en todo momento será primordial para triunfar.

P166 MMX para poder ejecutarse. La tarjeta aceleradora hace maravillas en unos escenarios tan perfectamente planificados que pensaremos que son reales, pese a la escasez de mobiliario que encontraremos a veces. Y es que esta parte del juego desarrollada en primera persona es una auténtica pasada, ya que nos permite plasmar a la perfección "in situ" las estrategias que hemos desarrollado previamente. La diversión continúa en el modo multijugador, donde podemos optar por un "todos contra todos" o el inimitable modo cooperativo, digno en todo momento de su nombre.

DIFÍCIL COMO ÉL SÓLO

Lo que sí que es necesario recalcar es el enorme nivel de dificultad del juego, incluso en nivel novato. Cada misión requiere un estudio previo y detallado que puede disuadir a todo aquel que lo que busque sea acción inmediata. De hecho, y para que veáis hasta qué punto llega la cosa, se echa en falta una opción que permita reproducir la misión tras haberla jugado, pudiendo observar así donde hemos fallado y mejorar nuestras estrategias. Por si planificarla fuera poco, llevar el plan a la práctica en misiones avanzadas supone tener un dominio absoluto de los códigos de órdenes, y un conocimiento muy profundo de las posibilidades del entorno. Es por ello que nadie se debe llevar a engaños con «Rainbow Six» y no buscar en él lo que no hay. Es un juego pensado para gente paciente, y debe ser entendido más como una mezcla entre acción y estrategia que como otra cosa, con un mayor componente de lo segundo que de lo primero.

Estamos ante uno de los juegos mejor realizados que hemos tenido ocasión de jugar, ya que deja al jugador ante unas posibilidades inmensas. Por desgracia, y en palabras del programador principal del proyecto, diseñar cada misión lleva al menos una semana a un equipo completo de personas, por lo que no ha sido posible implementar un editor de misiones "ad hoc" para la ocasión. No obstante, se anuncia ya un imprescindible disco de misiones y se sabe que en Red Storm están trabajando ya en la secuela. Pero, de momento, disfrutemos con este excepcional «Rainbow Six», que no es poco.

R.J.N.

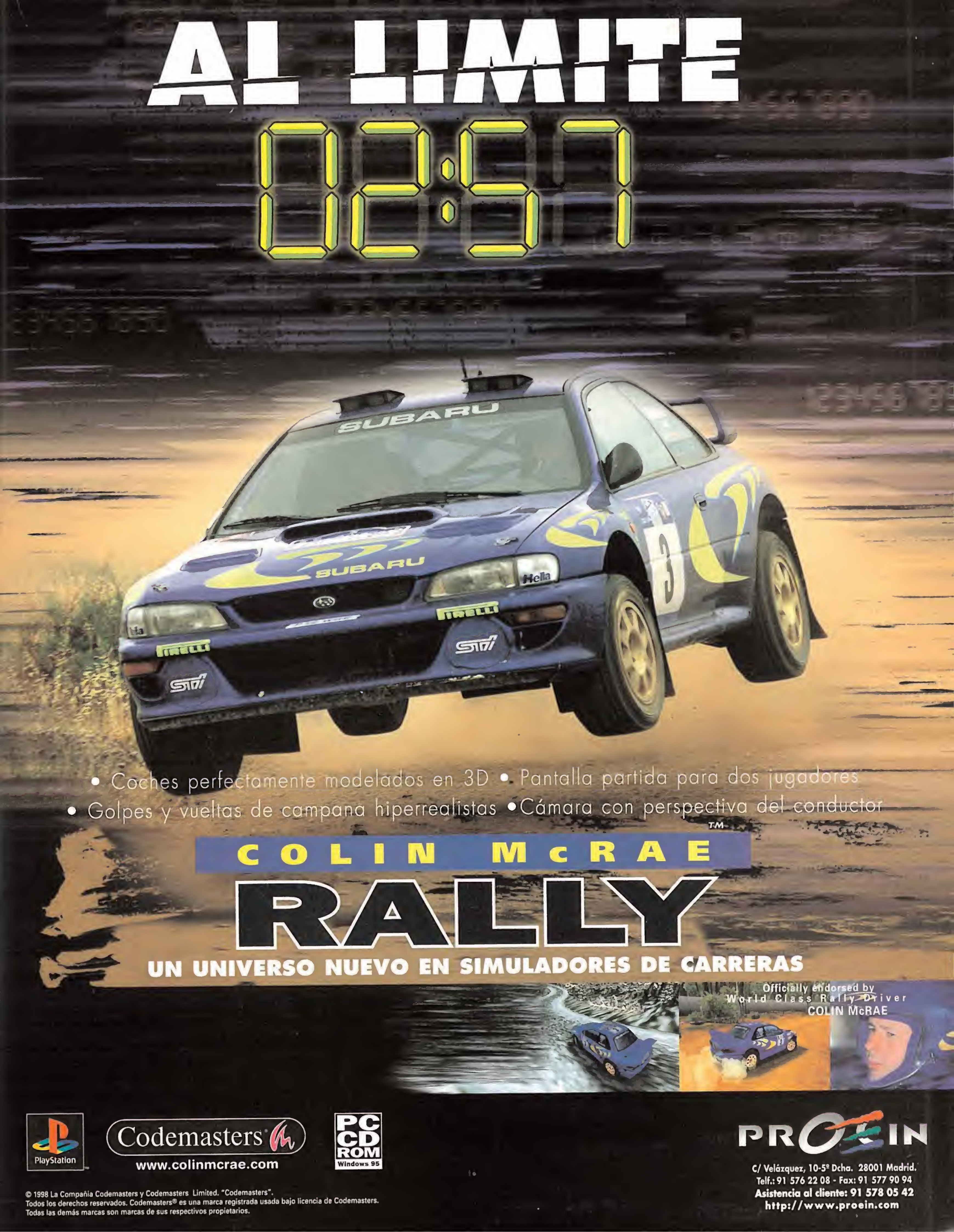
Jefe, tengo un plan

Planificar cuidadosamente una misión requiere pasar por varios puntos delicados. El primero consiste en estudiar detenidamente la información que tenemos acerca de los objetivos de la misión y los posibles peligros de la misma. Varios asesores nos darán su valioso consejo, mientras que una base de datos que irá aumentando a medida que pasemos misiones permitirá que conozcamos mejor a las organizaciones terroristas a las que nos enfrentamos. Después, tenemos que elegir a los agentes que tomaran parte en la misión, y de igual manera es necesario conocerlos primero bien para saber en qué cometido van a desenvolverse mejor. Hay expertos en demolición, francotiradores, lideres natos, escoltas... Después tendremos que elegir el equipo que va a llevar cada uno, desde la vestimenta –camuflaje, guerrilla urbana, trajes biológicos, blindajes...– hasta el equipo –kit de ganzúas, granadas de fragmentación, etc.– pasando por las dos armas –primaria y secundaria– que maneja cada agente –rifles, ametralladoras y pistolas con silenciador en su mayoría–. Una vez equipados, formamos hasta cuatro grupos de cuatro personas y pasamos a estudiar el plano de la misión y a definir el recorrido que va a seguir cada equipo, para por fin comenzar la misión en el modo de primera persona. Os aseguramos que es apasionante.

TECNOLOGÍA 89 **ADICCIÓN 90**

Uno de los mejores juegos multijugador realizados hasta la fecha. Mezcla de manera muy original estrategia y acción con un estupendo motor 3D. Es un juego muy difícil que requiere una gran dosis de paciencia para llegar a dominarlo.

PUNTUACIÓN TOTAL 90


AL LIMITE
02:57
SUBARU
• Coches perfectamente modelados en 3D • Pantalla partida para dos jugadores
• Golpes y vueltas de campana hiperrealistas • Cámara con perspectiva del conductor
COLIN McRAE RALLY™
UN UNIVERSO NUEVO EN SIMULADORES DE CARRERAS
Officially endorsed by World Class Rally Driver COLIN McRAE
PlayStation
Codemasters
www.colinmcrae.com
PC CD ROM Windows 95
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com
© 1998 La Compañía Codemasters y Codemasters Limited. "Codemasters".
Todos los derechos reservados. Codemasters® es una marca registrada usada bajo licencia de Codemasters.
Todas las demás marcas son marcas de sus respectivos propietarios.

NBA Live 99

Tocar el cielo

Mucho nos tememos que este año nos quedamos sin NBA. Salvo milagro de última hora, el conflicto entre los propietarios y el sindicato de jugadores va a provocar la suspensión de la temporada. Podríamos entonar el "siempre nos quedará París", en este caso la memoria de la portentosa temporada pasada, pero por suerte tenemos mucho más con «NBA Live 99». Es, simplemente, el mejor simulador deportivo de la historia del software de entretenimiento.

Protección del balón. Un ejemplo de las fantásticas animaciones de «NBA Live 99».

E.A. SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, N64**
SIMULADOR

La serie «Nba Live» siempre ha conseguido ser el mejor simulador de baloncesto, pero en esta edición se merecen el máximo galardón, ese título oficioso de ser el mejor de la historia, no sólo de su disciplina deportiva, sino de todas aquellas que alguna vez han sido llevadas a la informática. Hasta la fecha se podía considerar a «NHL 98» como el poseedor de este título, pero este año lo ha perdido, aunque por poco, frente a la avalancha de calidad técnica y jugabilidad de «NBA Live 99».

MOTION CAPTURE

Durante nuestra reciente visita a la sede de E.A. Sports, el motion capture nos desveló todos sus secretos y su grandioso nivel de complejidad. Cámaras infrarrojas, sensores colocados en las articulaciones del jugador a grabar, estaciones Silicon Graphics para crear el esqueleto base, apoyo visual en los vídeos grabados durante la sesión de captura, modelado poligonal y aplicación de texturas. Como veis, el proceso es fácil de describir, pero su realización y, sobre todo, sus resultados, han vuelto a dejarnos boquiabiertos en «NBA Live 99», aunque esta vez nuestra mandíbula aún no se ha recuperado.

En esta edición ha sido Antoine Walker, la rutilante estrella de los Boston Celtics, el modelo para motion capture, y los fans de la NBA que conozcan su peculiar y explosivo estilo, lo podrán reconocer en las animaciones del juego. Pero también han empleado la base de animaciones que ya tenían de las versiones anteriores –con Hardaway, Laettner...–, porque los jugadores más conocidos tienen un estilo de tiro semejante al del jugador real. De hecho, tal y como ocurre en la realidad, Allan Houston también nos deleita con su majestuosa mecánica de tiro. Aquí tenéis sólo unas cuantas imágenes de mates, tiros o pases, pero se podrían llenar, y sin miedo a repetirse, decenas de páginas con

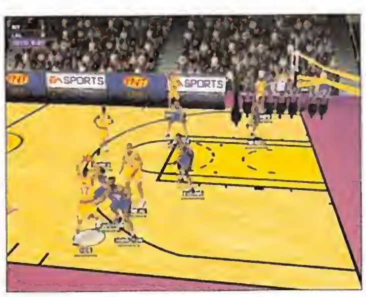
La base de datos está actualizada a julio del 98, pero para subsanar la ausencia de Michael Jordan o para incorporar los nuevos fichajes, a la edición de jugadores no le falta de nada.

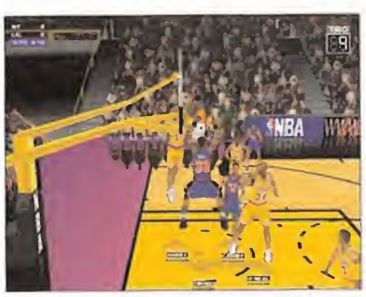
Las opciones de configuración del controlador muestran la cantidad de jugadas asignadas a una sola tecla, puesto que también hay jugadas de combinación.

En las repeticiones hay cámara libre, cámara lenta, vista en detalle y avance cuadro a cuadro. Se pueden almacenar en el disco duro.

I love this game

Es casi imposible contar las cámaras desplegadas en la pista, pues además de las habituales de prensa, TV, clásica, banda, seguimiento, posterior y techo, en las repeticiones instantáneas de las mejores jugadas, se crea una cámara virtual que enfoca la acción con el encuadre más espectacular posible y con reproducción a cámara súperlenta para disfrutar hasta que nos lloren los ojos. Todas las cámaras siguen la acción desde múltiples ángulos con travellings muy suaves y con una opción de zoom que podemos abrir o cerrar según queramos un primer plano o un encuadre más alejado para ver toda la zona de ataque y poder realizar las mejores asistencias. Los efectos de sonido en Dolby Surround, la música del órgano, y ciertas "frases" poco decorosas de los jugadores son la quintaesencia de una atmósfera acústica virtual, pero si hay algo impagable, son los comentarios de Andrés Montes, locutor en las retransmisiones de Canal+ y Sportmanía en Canal Satélite Digital. Y eso que está bastante comedido tal vez por ser su primera incursión en este campo, desde aquí le recomendamos que en el próximo «Nba Live» se suelte el pelo –es broma– y mantenga su genial estilo de la TV.





E.A. Sports ha alcanzado su sueño; estamos ante el simulador deportivo perfecto

instantáneas de las que sólo podríais sacar una conclusión: «NBA Live 99» tiene la mejor animación de la historia y alcanza un nivel que será insuperable durante bastante tiempo.

Ya van dos títulos históricos, y aún queda el tercero, que corresponde a la inteligencia artificial. El baloncesto es un deporte muy complejo a nivel táctico, con cientos de jugadas ofensivas y defensivas, por eso tiene aun más mérito la IA de «NBA Live 99», que desarrolla la tecnología "Read and React". Mediante herramientas específicas de IA, con el consejo de conocidos entrenadores y analizando los vídeos, se ha programado un fastuoso engine que permite al equipo controlado por el ordenador detectar la jugada iniciada por el nuestro y cambiar su táctica defensiva o de ataque para contrarrestarla. Si, por ejemplo, seleccionamos una jugada de pase al poste alto, nuestro rival no se quedará con su defensa estándar en zona 2-3, pasará a hacer un doble marcaje a nuestro pívot tapando las líneas de pase con anticipaciones. En ataque, si ►

El gordo Barlkley y su chulería habitual. Las muecas y expresiones están a la orden del día y los árbitros no están por la labor de pitar faltas antideportivas.

Hay muchas jugadas establecidas, y podemos estudiarlas muy en profundidad con la fiel representación de las secuencias de posición en la pizarra.

Arvydas Sabonis demostrando su maestría en el pase con uno por la espalda después de amagar el tiro.

defendemos en protegiendo el rebote, cambiarán a jugada de tres puntos para machacarnos a triples. Los bloqueos, el dos contra uno, los cortes por la zona, la puerta atrás y el resto de tretas de toda la vida están ahí para deleite de los entrenadores.

LIBERTAD TOTAL

La dinámica del balón es real al 101%, con varios botes en el aro, auténticas pedradas, mates pasados de vueltas que hacen rebotar el balón al colgarse del aro, etc. Los porcentajes de acierto en el tiro, los rebotes, recuperaciones y demás acciones del juego de cada jugador están regidas por sus estadísticas de la temporada. Pero no todo depende del frío y calculador CPU; el factor clave en el acierto de tiro será la posición y nuestra mecánica de salto y ejecución con el tiempo de pulsación del botón. La libertad de juego es total, no hay límites para imaginar jugadas con pases imposibles, entrar a canasta y doblar un pase en el aire, amagar el tiro...

Como en «NBA Live 98», el experimento de pegar las caras digitalizadas en bitmap sobre el modelo poligonal quedó un poco chapuza, se ha optado por la única –y laboriosa– solución: partir de las fotos digitalizadas de los jugadores, pero modelarlas en 3D para que su implantación sobre una superficie

Las animaciones, la I.A. y la simulación en sí se sitúan a la cabeza del género

tridimensional sea perfecta. Los resultados son tan reales, que nos gustaría ver las caras que ponen los jugadores de la NBA cuando se vean atrapados dentro de un ordenador y encima a merced de todos los jugones del mundo. El rostro, la constitución física, las expresiones, el estilo de juego, todo en cada jugador informático es la viva imagen de su homónimo humano. La superposición de los modelos poligonales en el entorno 3D de las canchas también ha eliminado los antiguos problemas, y las manos agarran literalmente el aro de la canasta en los mates, los jugadores no se deslizan como antaño, sus pies se asientan sobre la cancha con firmeza. Y ya que hablamos del suelo, destacar los excelentes reflejos de las luces del techo, de los carteles publicitarios y las sombras de los jugadores sobre el siempre pulido y reluciente parquet, que además reproduce el tipo de madera y la decoración de cada pabellón. La definición gráfica saca lo mejor de nuestro monitor, y la aceleración 3D proporciona unas tasas por encima de los 50fps cuando las cámaras se mueven para seguir la acción en el "Virtual Stadium".

SÍ, ES PERFECTO

Las opciones multijugador por modem, en red o en conexión direct,a serán el entrenamiento perfecto para las competiciones internacionales que se van a organizar en Internet. Los concursos de triples también son una buena forma de competir al límite. «NBA Live 99» es más que un juego, se convierte en un orgullo para todos los que practicamos el deporte informático y en un programa que además de entrar para siempre en la historia, demuestra que la simulación informática no tiene fronteras. Sólo podemos colocarle como broche de oro la total ausencia de errores, y eso que hemos mirado con lupa.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 92 **ADICCIÓN 96**

No han querido esperar al 2.000, es el simulador deportivo más real de la historia. La IA lee nuestra jugada y reacciona con diferentes estilos tácticos. Se despliega un espectáculo incluso por encima de la auténtica NBA.

PUNTUACIÓN TOTAL 97

1080º
Ten Eighty Snowboarding
Piruetas invernales

Llega el frío, y la oportunidad de salir a la montaña para practicar uno de los deportes de invierno que más aceptación ha tenido en las últimas temporadas. Si no podemos, Nintendo pone a nuestro alcance el Snowboard, una práctica que ha pasado de ser una afición de minorías a convertirse un conocido deporte en todas sus modalidades.

NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

El nombre de este programa es debido a una complicada maniobra en la que sobre una tabla snowboard el especialista llega a girar en el aire 1080º grados sobre sí mismo tras realizar un gran salto. Un reto que podemos poner en práctica una vez hallamos adquirido cierto control y experiencia con los mandos.
El Snowboard es una disciplina nacida del ocio y del hecho de practicar deporte por diversión. Tremendamente espectacular, aunque también exigente en cuanto a técnica, ha sido una auténtica revelación dentro de los deportes de invierno. Por supuesto, esto le convierte en un tema ideal para llevarlo a videojuego, tal y como nos lo presenta Nintendo. La velocidad, espectáculo y técnica de «1080º Ten Eighty Snowboarding» nos dará la oportunidad de conocer todas las particularidades así como de disfrutar del Snowboard en toda su plenitud y diferentes modalidades.

Al más mínimo descuido acabaremos en el frío suelo de la pista, y si las caídas se repiten no tardaremos en quedar fuera de la carrera.

Los gráficos están repletos de efectos atmosféricos y de luz consiguiento mostrar escenas realmente sorprendentes.

QUINTETO DE ASES

Cinco son los aspirantes a convertirse en los mejores del mundo del snowboarding que toman parte en la competición, pudiendo seleccionar cualquiera de ellos. Para esto debemos tener en cuenta las que capacidades de cada uno son muy diferentes. Éstas son técnica, velocidad máxima, equilibrio, resistencia y salto. Cada personaje se desenvuelve de una manera distinta sobre la nieve, así que es necesario practicar con todos si queremos encontrar cuál es el que mejor se adapta a nuestra forma de jugar.
Contamos con ocho tablas de Snowboard de las que hemos de saber que cada cual es distinta en cuanto a sus características de elasticidad, velocidad o resistencia, para seleccionar así la más adecuada dependiendo del tipo de competición en la que vayamos a participar.
En «1080º Snowboarding» optamos, en principio, a cinco modos de juego diferentes que pasan por una contra-reloj, una carrera

El sentido de competición de «1080º Snowboarding» llegará a ponernos los nervios de punta. Más aún si nuestro oponente es humano.

Emplearemos bastante tiempo en deslizarnos por cada una de las pistas dada su gran longitud

La velocidad de «1080º Snowboarding» exige mucha precisión con el mando

simple, contra un segundo jugador en pantalla partida, una exhibición de las maniobras más espectaculares o una competición, además del clásico entrenamiento que nos ayudará a tomar contacto con los controles y donde podemos practicar maniobras.

PAISAJES DE MONTAÑA

El entorno en el que se han emplazado las competiciones consta de tres escenarios –hasta un total de 15 pistas, más las pistas de bonus–; sin embargo, tendremos limitado el acceso a las pistas según el nivel de dificultad que elijamos y de cuántas de ellas hallamos completado con éxtio. Gráficamente los paisajes son realmente bellos, donde veremos lagos cristalinos y laderas nevadas típicas de la alta montaña. Las pistas están diseñadas pensando en la jugabilidad. Es decir, que las rampas, cambios de rasante, los estrechamientos y ciertos obstáculos, están dispuestos de forma que al deslizarnos por ellos debamos siempre estar alerta y manejar los mandos de nuestro pad con mucha precisión, consiguiendo una gran sensación de velocidad y haciéndolos muy divertidos. Pero no sólo es digna de mención la apariencia de los escenarios. La parte activa de los gráficos está repleta de multitud de efectos dentro de la carrera, tales como nevadas, viento o los reflejos del sol. La tabla se deslizará levantando polvo de nieve o surcándola siempre acorde con la velocidad y el movimiento de los diferentes personajes.

Pero el aspecto más destacable y espectacular de «1080º Snowboarding» es la fidelidad con la que se representan los movimientos y maniobras acrobáticas o las caídas. Seguro que cualquier aficionado no va a poder echar de menos ninguna de ellas. Desde el momento en que tomamos la salida, y al ir adquiriendo más velocidad, volaremos con nuestra tabla de mil formas, haciendo acrobacias increíbles o estampándonos contra la nieve de manera no menos espectacular. No se trata sólo de llegar el primero o de pasar al siguiente check-point, sino que obtenemos más puntos según la complicación en las acrobacias que hallamos completado a lo largo de la carrera. Por otra parte, hay que tener cuidado en no realizar saltos a lo loco, puesto que cada mala caída incrementará el nivel de una barra de daños que al llegar al límite nos deja tendidos en la pista fuera de competición y perderemos una de las tres tablas equivalentes a vidas.

Únicamente hay un aspecto negativo que va en detrimento de la variedad, y es que los escenarios pueden llegar a resultar algo repetitivos. Pero son la espectacularidad y acción en 3D los verdaderos puntos fuertes de «1080º Snowboarding», que por supuesto puede enganchar tanto a los aficionados de este deporte o similares, como a los que apenas han oído hablar de él.

S.T.M.

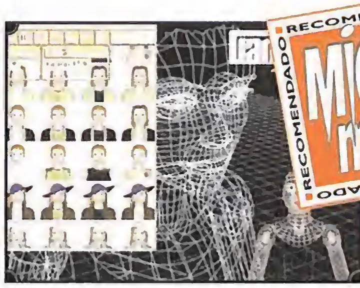
TECNOLOGÍA 77 **ADICCIÓN 86**

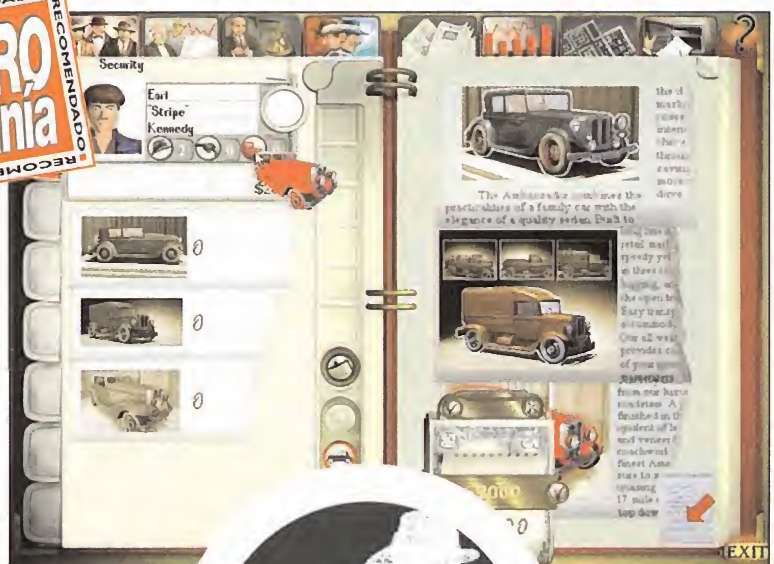
Quizás, el mejor juego de Snowboarding para N64, a la espera de ver como será «Twisted Edge Snowboarding». A veces parece que estemos deslizándonos por los mismos escenarios, demasiado parecidos. Fiel reflejo de la espectacularidad de este deporte.

PUNTUACIÓN TOTAL 84

Gangsters: Organized Crime
Crimen, vicio y corrupción

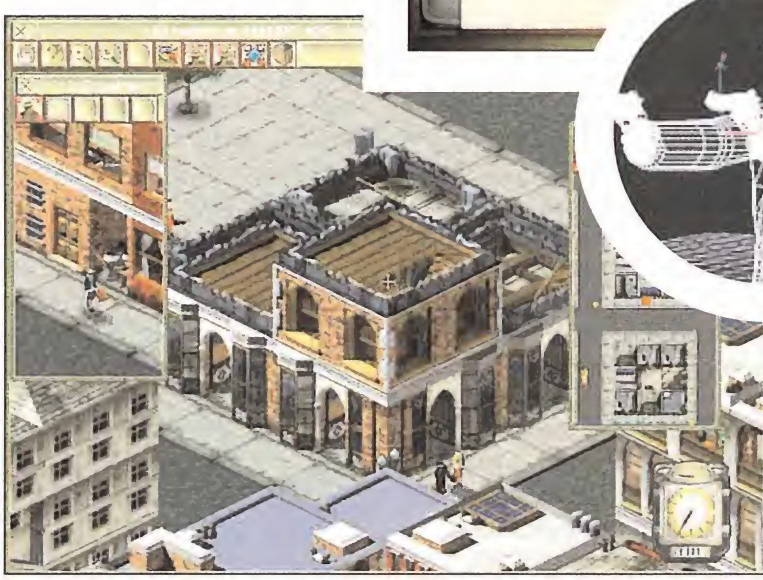
Por una vez, no vamos a ser los buenos de la película. En esta ocasión nos va a tocar extorsionar, asesinar, incendiar y otras lindezas por el estilo. Es momento de que saquemos a relucir el gángster que todos llevamos dentro, y comprobar si realmente somos unos criminales en potencia. Sin hacer daño a nadie, tan sólo de forma virtual.



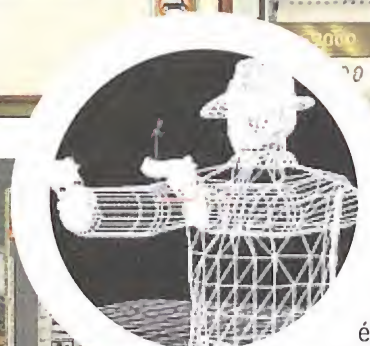


HOTHOUSE/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Siempre hay que hacer esta pregunta: ¿quién no ha estado alguna vez fuera de la ley? Robarle un bolígrafo a nuestro compañero, cruzar la calle con el semáforo en rojo, o amenazar a nuestro hermano pequeño, son "crímenes" que todos hemos cometido alguna vez. Si es así, estamos preparados para convertirnos en unos gangsters en potencia en el nuevo juego de Eidos.
«Gangsters: Organized Crime» nos propone que construyamos una auténtica y legendaria organización mafiosa y que nos convirtamos en el "capo de tutti capi". Negocios sucios, hombres sin escrúpulos, armas muy variadas, y toda una gran ciudad que conquistar es, a grandes rasgos, lo que el juego contiene para ayudarnos a ser unos auténticos hampones. Pero también hay policías, jueces y gangsters enemigos para impedir que nos salgamos con la nuestra. ¿Creéis que lo conseguirán?



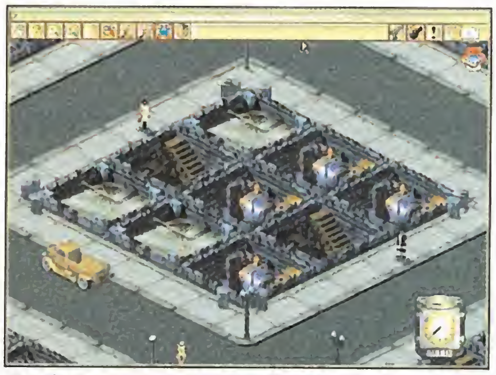
El interfaz del juego nos permite realizar seguimientos de distintos personajes, bien en el mapa 3D o en el de vista superior.



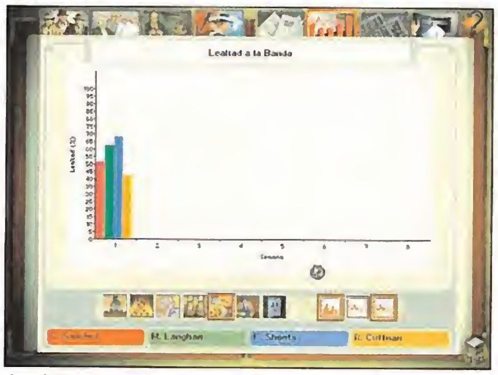
La gestión de una organización criminal se puede modelizar como si fuera una empresa cualquiera

CHICAGO, AÑOS 20

Puede ser esa ciudad o cualquier otra similar en esa misma época. «Gangsters» se desarrolla sobre un terreno de juego en vista isométrica multinivel que representa una ciudad con cerca de 1.000 edificios en los que viven cerca de 5.000 personajes, entre personas de a pie, comerciantes, policías y gangsters, cada uno con su papel en el mismo.
Nosotros controlamos a los gangsters, y partiendo de la nada tenemos que llegar a crear un gran imperio del crimen. Porque, a diferencia de la saga «Syndicate», que se estructuraba en misiones con distintos cometidos, «Gangsters» es un juego de creación de imperios. Tiene su simulación económica y comercial, su estrategia táctica –urbana, por



Mediante una opción, podemos eliminar todos los edificios del mapa 3D para poder manejar y contemplar la acción sin obstáculos.



La información que el juego nos proporciona de nuestra evolución viene presentada en forma de balances numéricos y gráficos.

Al comienzo de la semana, un periódico nos informará de los sucesos ocurridos en nuestra ciudad, para ayudarnos a tomar decisiones.

supuesto– y su aspecto diplomático. Igual que otros juegos nos proponen ser unos magnates de los transportes, o tener nuestro propio hospital, éste hace lo propio con una organización criminal. El sistema de juego de «Gangsters» se desarrolla en una mezcla de turnos y tiempo real. El juego se divide en semanas –o turnos– que se planifican de antemano con todas las acciones que queremos llevar a cabo en las mismas. Al principio de cada semana, accederemos a las pantallas que nos permitirán llevar el control de nuestros negocios y planear acciones futuras. Cada turno –o semana– sí transcurre en tiempo real en el mapa 3D que representa la ciudad. En este mapa llevaremos a cabo las acciones previamente planeadas y las que vayan surgiendo como respuesta a nuestros oponentes.

AQUÍ TE PILLO...

Aunque no lo parezca, el juego no despliega violencia innecesaria, salvo en las escenas de tiroteos o explosiones. No se recrea en el aspecto malvado de los gangsters, sino que se centra en la actividad mafiosa como negocio. «Gangsters» modeliza de forma perfecta las actividades de los bajos fondos, estructurándolas como si de una empresa se tratara. El planteamiento es similar al de juegos del estilo de «Transport Tycoon», pero sin producción, tan "sólo" planificación y simulación económica.

La estrategia táctica es prácticamente inexistente. No se trata de ser el mejor estratega, sino de ser astuto, frío y calculador. El dinero es la base del juego, así como la diplomacia y la persuasión. Es un continuo toma y daca entre unos y otros: exploración, expansión y lucha, con la policía y los agentes del FBI entre medias como dificultad añadida.

Gráficamente se echa de menos algo más de modularidad en los edificios y la posibilidad de acercar más el zoom

El verdadero juego tiene lugar en los menús estáticos, donde tomamos decisiones y planeamos estrategias, que llevaremos a cabo durante la semana. En cambio, el mapa 3D representa la parte

Que parezca un accidente

Como tenemos ocasión de comprobar todos los días, la ilegalidad no tiene límites, y el crimen tiene mil caras y mil formas de manifestarse. En «Gangsters» lo importante es el fin, y no los medios empleados para conseguirlo. Nuestro objetivo es dominar la ciudad, y no importa lo que hagamos para conseguirlo.

La versatilidad del juego permite que les demos a nuestros hombres muchas órdenes diferentes para proteger nuestro territorio, conquistar el de los competidores, y mantener nuestros negocios. Podremos recaudar dinero ofreciendo protección a comerciantes –que pueden sufrir un accidente, o ver arruinados sus negocios, si no pagan–, traficando con mercancías prohibidas, extorsionando a los ciudadanos adinerados, o montando actividades económicas de dudosa legalidad.

Entre estas están todas aquellas relacionadas con juegos de azar: cartas, casinos, dados, apuestas o loterías. También aquellas en las que el engaño es la norma: falsificaciones de dinero, timos, tráfico de influencias o préstamos abusivos. Y por ende, otras más o menos inclasificables, como destilerías clandestinas, bares para vender el licor, peleas ilegales, sindicatos también ilegales, o prostíbulos.

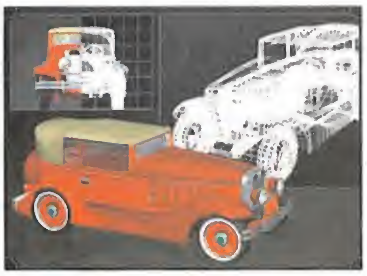
Pero ahí no queda la cosa, porque además de regentar todos esos negocios tan respetables y dedicarnos a esas actividades tan lucrativas, podemos ordenar a nuestros hombres que secuestren a un gángster enemigo, pongan una bomba en un edificio –o lo incendien–, maten a alguien, sobornen a un policía, o simplemente patrullen las calles. Para todo ello, nuestros subordinados necesitarán dinero –pues nadie trabaja por amor al arte–, vehículos, armas y explosivos, que también tendremos que proporcionarles.

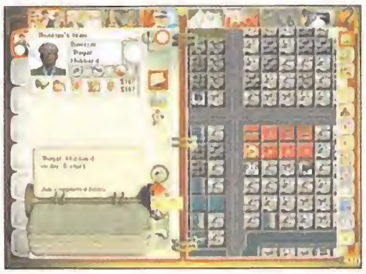
Como se puede comprobar, ser gángster es un negocio duro y complicado. No se puede matar a diestro y siniestro, sin ton ni son, ya que mientras se hace todo ello hay que cultivar la imagen de ciudadano honrado y respetable, para evitar ser detenido por la policía.

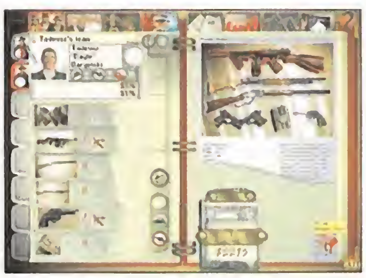
vistosa, con una buena ambientación tanto a nivel sonoro como gráfico, aunque se eche de menos un poco más de detalle, ya que es demasiado simple.
El interfaz es cómodo, todo iconos, pero no excesivamente potente; tan sólo funcional. Verdaderamente, el manejo se basa en iconos y no se aprovecha la posibilidad de pulsar directamente en el mapa. El que los textos estén en castellano, y que la ayuda sea omnipresente, contribuyen a la hora de hacerse con la mecánica de juego.

Técnicamente, «Gangsters. Organized Crime» nos ofrece tres resoluciones, una inteligencia artificial ocurrente en muchas ocasiones, y abundantes posibilidades multijugador. El nivel de jugabilidad alcanzado es bueno en todas las modalidades de juego, aunque los escenarios tienen los objetivos mucho más claros. Se echa un poco de menos el clásico editor, lo que no desmerece el resultado general de un juego por encima de la media.

C.S.G.

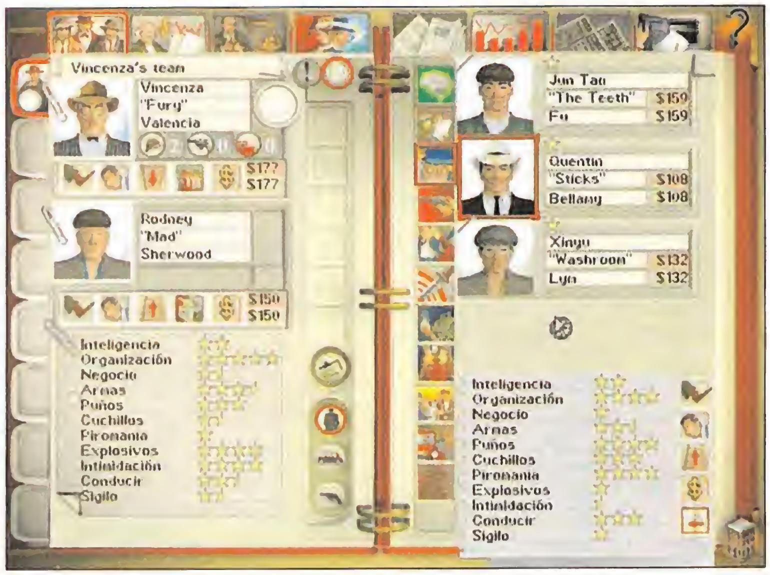






La ciudad está compuesta por 1.000 edificios individuales dedicados a los más variados menesteres, tanto civiles como oficiales.

Uno de los nuestros



Las piezas básicas del juego son nuestros hombres, los que hacen de brazos ejecutores de nuestras órdenes. Estos las reciben de forma secuencial al principio de cada semana, y las llevan a cabo durante la misma. Cada uno de estos hombres viene representado por unas cualidades y unos antecedentes, que les hacen apropiados para unos trabajos determinados, y desaconsejables para otros.
Algunas de las cualidades son inteligencia, puntería, organización, intimidación, o manejo de explosivos, y se valoran de cero a cinco estrellas. La organización mafiosa sigue una estructura y hay una jerarquía por medio. A medida que nuestra organización crezca, tendremos que montar esa jerarquía, nombrando a subjefes que hagan el trabajo por nosotros y controlen a los sicarios que finalmente llevan a cabo las órdenes.
En nuestra organización no puede faltar un contable que lleve los aspectos financieros, un abogado para los temas legales, un hombre de paja que lleve los negocios legales, o un lugarteniente que controle a los gangsters de la calle y reclute a otros nuevos cuando sean necesarios. Estos hombres nos permitirán saber cómo de bien lo estamos haciendo y nos avisarán de los problemas que surjan en sus respectivos campos en todo momento.

Nunca el estar fuera de la ley fue tan divertido y a la vez inofensivo

TECNOLOGÍA 84 **ADICCIÓN 82**

De no ser por la ayuda rápida, el número de opciones y menús abrumaría al jugador. Los decorados son demasiado parecidos entre sí. El conjunto global es bueno, pero nos queda la duda de si se hubiese podido hacer más completo.

80

PUNTUACIÓN TOTAL

Anno 1602
Colonial

¡Cómo está el panorama estratégico! Una modesta compañía alemana –Sunflowers– ha desarrollado un programa de estrategia en tiempo real basado en la construcción de imperios, que va a hacer competencia directa a títulos como «Age of Empires» o «The Settlers III». Totalmente cierto, tanto como que «Anno 1602» es pura diversión con una realización de gran calidad.

SUNFLOWERS/INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Una de las cosas que viene a demostrar es que los buenos juegos de estrategia no tienen que ser ni difíciles ni complicados, sin perder ni pizca de interés ni de profundidad. Con un planteamiento muy clásico, ya seguido en otros juegos como «Colonization» o la saga «The Settlers», Sunflowers ha desarrollado un "God Game" 100% eficaz, en el que el jugador se siente a gusto y ve cumplidas sus expectativas en la mayoría de los casos.

Ya sea en modo campaña, como en los escenarios individuales o multijugador, el juego es muy adictivo para cualquier número de jugadores. Su dificultad es graduable en cuatro niveles, y aunque no haya posibilidad de generación aleatoria o editor de escenarios, las posibilidades de juego son bastante amplias. El nivel de dificultad actúa en la cantidad de recursos disponibles y en la frecuencia de aparición de complicaciones, como sequías o piratas.

El juego reverdece viejas glorias como «Colonization», adornándolas con un toque de actualidad técnica

El mapa 3D del juego ofrece tres niveles distintos de zoom y también tres resoluciones en SVGA.

BÚSQUEDA DE LA FELICIDAD

Sólo contamos con nuestro esfuerzo e ilusión para crear todo lo que podamos imaginar a partir de la nada. Con nuestro barco tomaremos posesión de una de las islas que el juego nos ofrece en cada mapa, teniendo en cuenta que cada una tiene cantidades distintas de recursos, y a construir.

Levantaremos casas donde vivirán nuestros ciudadanos, y granjas, talleres y otros edificios donde trabajarán, cada uno en su especialidad. Habrá construcciones que obtengan las distintas materias primas, y otros que las transformarán para dar lugar a otras, que podremos vender o utilizar. También dispondremos de capillas para cuidar la salud espiritual de

Los incendios son uno de los acontecimientos aleatorios que se producirán en el juego de vez en cuando.

Las interrogaciones y otros iconos sobre las casas son indicativos de que algunos de los habitantes tienen algo que decirnos.

Los combates navales son frecuentes en «Anno 1602» y se producen siempre previamente a, o durante un desembarco.

Lo MEJOR de Anno 1602

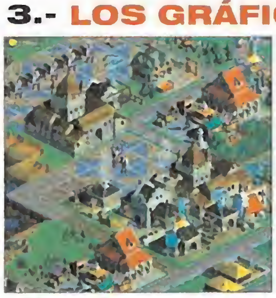
1.- EL TUTORIAL

Aunque es cada vez más frecuente que los juegos dispongan de tutoriales más o menos interactivos y de calidad y claridad variables, es raro encontrar tutoriales que cumplan bien el fin para el que fueron diseñados. Los cinco que incorpora «Anno 1602» son de estos. Claros, concisos y completos, con todo indicado y claramente explicado, con misiones muy sencillas para que nos hagamos rápidamente con la mecánica del juego. Pero es que, además, está totalmente en castellano –como todo el juego– tanto los textos como las voces. Ningún otro tutorial nos había gustado tanto desde que vimos el de «Commandos», y en cuanto lo probéis estaréis de acuerdo con nosotros.

2.- EL SISTEMA DE JUEGO

Aunque ajustado plenamente a los conceptos de la estrategia de construcción de imperios en tiempo real, la sencillez del sistema de juego empleado es pasmosa. El puntero del ratón y los pocos iconos de menú se complementan perfectamente, y al ser el scroll tan suave y preciso, dar órdenes a nuestras unidades es una delicia. Todo tiene lugar en la pantalla del mapa 3D, que nunca perdemos de vista, por lo que al margen de la estrategia del juego, no hay ni un momento de respiro para las dosis de acción. La combinación de producción con exploración, comercio y combate es tan sutil que consigue que el jugador haga todo simultáneamente y sin darse cuenta, de forma muy natural.

3.- LOS GRÁFICOS



«Anno 1602» es gráficamente brillante. Los decorados y las unidades consiguen un detalle tal que, realizando un zoom al máximo, no sólo no se pixelan sino que siguen teniendo el mismo aspecto atractivo que de lejos. Las animaciones son constantes y dan ese toque realista y agradable al juego, imprimiéndole movimiento y acción. Esto consigue también empujar un poco más a la jugabilidad, ya de por si enorme. El trabajo que han tenido que realizar los grafistas se ha multiplicado por cuatro, que son los ángulos desde los que se puede ver cualquier edificio y parte del mapa del juego. Además, las secuencias infográficas 3D son muy habituales y animan el desarrollo del juego.

nuestros habitantes, y hospitales para cuidar la física. Precisamente nuestros ciudadanos serán la medida más perfecta de nuestro éxito o fracaso, pues nos comunicarán constantemente sus necesidades (edificios, comida, etc.), signo inequívoco de que algo falla o falta.

Como buen juego de construcción de imperios, la materia prima es básica, y el elemento de cambio es el dinero. La construcción requiere materiales, que podemos producir o comprar.

La creación de unidades militares y determinadas edificaciones precisa además que hayamos llegado a un determinado nivel de tecnología "de civilización". Por esta parte, el componente investigación no existe, y se sustituye por producción.

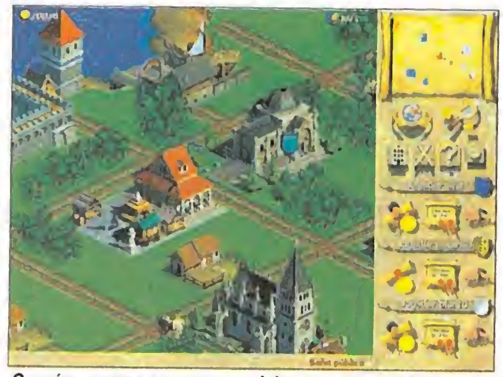
El paso del tiempo no está representado de ninguna forma, simplemente pasa y se van sucediendo acontecimientos: nuestros competidores erigen sus ciudades, interaccionan con nosotros, y el paisaje se transforma paulatinamente. Nuestro objetivo siempre es conseguir un número determinado de colonos de una cierta clase social, lo que nos dará acceso a nuevas unidades y construcciones.

El combate siempre será una posibilidad, aunque lo que predomina en el juego es el comercio y la producción

La guerra es una opción estratégica más, aunque por debajo del comercio y la producción en importancia. Es cara y exigirá más esfuerzos que los otros dos componentes, casi automáticos. Los combates tienen un acusado componente de acción, aunque el interfaz no es lo suficientemente versátil para permitirnos llevar a cabo varios conflictos de forma simultánea en distintos puntos del mapa, cuando ya tengamos varias islas en nuestro poder.

Un patíbulo con condenado incluido colgando de la cuerda es suficiente escarmiento para los ladrones.

Los tres elementos básicos que dan lugar a nuestra civilización en el juego son estos: el barco, el muelle, y la carreta.



Según avancemos en el juego, los habitantes demandarán construcciones, como baños públicos, iglesias o escuelas.

NOS MOJAMOS

El aspecto más atrayente del juego radica en lo bien que ensamblan todas las piezas que lo forman. Con muy poca atención por nuestra parte, la mayoría de los acontecimientos se suceden sin descanso, gracias a las posibilidades de automatización de construcción y rutas comerciales que el juego ofrece. Con un vistazo podemos saber como de bien nos van las cosas y que es lo que sucede en cada parte del mapa, ayudados por los zooms y los distintos ángulos de visión. Los menús están presentes de forma armónica con el mapa, y proporcionan fácil acceso a todas las funciones del juego.

La estrategia no tiene un desarrollo muy complejo, lo que le convierte en un juego ideal para todos los gustos y habilidades. El proceso productivo y la gestión de recursos se complica con el tiempo, a medida que nuestras ciudades crecen y las rutas comerciales son más numerosas. La cadena comercial requiere de carretas y barcos para transportar las mercancías, y mercados para venderlas.

Además, como la dificultad se puede regular y las misiones son bastante abundantes, tendremos juego para largo rato. Su capacidad de enganchar le coloca entre los mejores del género en este aspecto.

Lo PEOR de Anno 1602

1.- EL MAPA 2D

Podría haber sido más útil a nada que se hubiesen esforzado por conseguirlo. Demasiado pequeño para ver con claridad los iconos y muy impreciso a la hora de situarse. La orientación espacial utilizada para indicar el movimiento por el mismo hace imposible saber hacia donde nos estamos dirigiendo.

2.- LOS COMBATES

Menos en los que se desarrollan en el mar, los que lo hacen en tierra son confusos en ocasiones, sobre todo cuando hay decorados que ocultan la visión o muchas unidades participando. Dar órdenes selectivas a cada unidad cuesta un tanto, aunque la posibilidad de girar el mapa ayude. A las unidades también les cuesta encontrar un camino con facilidad.

3.- FALLOS DE INTERFAZ

Aunque brillante en su conjunto, el interfaz de «Anno 1602» tiene algunos puntos negros, como la no deseable facilidad con que se puede demoler un edificio por error sin confirmacion previa.

«Anno 1602» cautiva desde un primer momento. Su dinámica de juego es tan sencilla, y sus gráficos tan agradables, que invitan a continuar sin apenas esfuerzo. El castellano está presente en todo momento, haciendo más fácil de manejar todavía un interfaz de por sí básico, muy icónico. Los efectos de sonido y las escenas cinemáticas intercaladas en el juego contribuyen a ambientar, así como los efectos de construcción y las animaciones de las unidades. En modo multijugador –de hasta cuatro jugadores– es efectivo y tan entretenido las partidas individuales, porque no se trata de un combate de conquista sino de una conquista con algún combate.

Las grandes compañías no se pueden dormir en los laureles, porque cada vez más aparecen otras más modestas, como Sunflowers, que sorprenden con juegos de una calidad muy elevada, robándoles el mercado por el que todas pelean.

C.S.G.

Las distintas resoluciones y los niveles de zoom nos muestran un juego muy brillante gráficamente

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 89**

Al terminar una partida en lo único que piensas es en echarte otra cuanto antes. Los gráficos invitan a la contemplación, pero la estrategia no conoce el descanso. En ciertas ocasiones, ni la brújula y el mapa rápido son suficientes para mantener la orientación al cambiar el ángulo de visión.

PUNTUACIÓN TOTAL 88

DIVER tienda
Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas
CLUB DABLO
¡¡Acumula Dablitos al comprar cualquier producto y consigue GRANDES Premios!!
(*)
¡¡Por la compra de cada juego anunciado en esta página obtendrás 5 Dablitos.
FIFA 99
BIOFREAKS
COMMANDOS
DUNE 2000
GRIM FANDANGO
HEART OF DARKNESS
ISRAELI AIR FORCE
LA LIGA DE FUTBOL
LODE RUNNER 2
MOTO RACER 2
NBA LIVE 99
NEED FOR SPEED 3
O.D.T.
POPULOUS
TEST DRIVE 5
THE X FILES
TIDES OF WAR
TOMB RAIDER 3
WAR GAMES
SERVICIO A DOMICILIO
QUEMA EL ABURRIMIENTO EN NUESTRO CLUB
ALICANTE 965230210 — ALICANTE — Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323 — ELCHE — Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556 — TERRASSA — Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715 — FASSANTUTXU — Trv. Iturriaga 4
CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA — Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA 957490262 — CÓRDOBA — Valdés Leal, 1
LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO — Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890 — ALCALÁ DE HENARES — Marques de Alonso Martínez, 9
MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL — Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686 — Velez Málaga AXARQUÍA — Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA — Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952356406 — EL TORCAL — José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 — FRANJU — Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA — Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952861100 — MARBELLA — Jacinto Benamente, 11
MÁLAGA 952870880 — RONDA — Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074 — PAMPLONA — Sancho Ramírez, 15
SEVILLA — PRÓXIMA APERTURA — SEVILLA — Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA — PRÓXIMA APERTURA — ALCIRA — Avda. del Parque, 27
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF.: 952 612 544
CATALOGO web INTERNET
http://www.divertienda.com
¡¡Feliz Año!!

Dead or Alive

Movimientos letales

Desde la aparición en las recreativas de los arcades de lucha en tres dimensiones con títulos como «Virtua Fighter» o «Tekken», el rumbo de este tipo de juegos cambió radicalmente. Después llegaron a las consolas, y hoy tan solo sobreviven algunos títulos que siguen usando las 2D por estar ya consagrados como clásicos. A esta estela de arcades en 3D se apunta también «Dead or Alive», un torneo que pondrá sobre el tatami todos los estilos de lucha imaginables.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**

En «Dead Or Alive» nos encontramos, luchando por alcanzar la victoria, en un prestigioso torneo, donde se reúnen los mejores adversarios de todo el mundo para conseguir el preciado trofeo de campeón. Cada personaje tiene una poderosa razón por la que liquidar a sus oponentes y unas cualidades técnicas y personales que lo distinguen de los demás. Por lo tanto, debemos conocer al máximo las peculiaridades de cada estilo de combate.

MÚLTIPLES FORMAS DE LUCHAR

Es interesante practicar todas las combinaciones y movimientos posibles en el modo "Entrenamiento" (donde el adversario no contraatacará) antes de meternos de lleno en el "Torneo". Esto, no sólo nos ayuda a hacernos con la combinación de botones necesaria para realizar un golpe concreto, sino que nos permitirá conocer el daño que causará cada golpe en el enemigo.

Aparte de los clásicos modos de juego citados se han contemplado otros más novedosos. En "Supervivencia" luchamos hasta que el nivel de energía llegue a cero, o

Las llaves pueden sorprender al oponente en cualquier momento, siempre que se acerquen lo suficiente.

La cámara cambiará su posición cuando realicemos un golpe especial

Cada personaje tiene su propia personalidad. Algunos no dudarán en jactarse, cuando consiguen un gran golpe.

Cuidado con sobrepasar los límites del tatami, más allá entraremos en terreno minado que mermará nuestras fuerzas rápidamente.

«Dead or Alive» representa por su calidad de gráficos y movimientos una opción interesante en juegos de lucha 3D

lo que es lo mismo, hasta la muerte y la dificultad irá aumentando a medida que vayamos ganando combates. Pero el más original es el modo "Kumite" (emulando a Van Damme en la película «Contacto Sangriento») puesto que hemos de afrontar 100 combates en los que habrá que acumular el mayor número de victorias posibles. No obstante, los personajes y escenarios son los mismos en todas las modalidades.

Cada uno de los diez luchadores con los que contamos tiene unas aptitudes y estilo diferentes, por lo cual, conocer todos los golpes de cada uno requerirá bastante práctica pero cuando lleguemos a dominarlos disfrutaremos al máximo haciendo morder el polvo al contrario de múltiples maneras. Por tanto, será necesario ser imprevisible puesto que el enemigo sabrá cómo atacarnos si seguimos siempre las mismas pautas.

Para hacernos con la victoria necesitaremos dominar la técnica de llaves que en «Dead or Alive» se revela fundamental. Existen multitud de combinaciones defensivas u ofensivas que nos permitirán en un momento dado abortar el ataque de nuestro contendiente y mandarlo al otro lado de la pantalla. Esto puede hacer cambiar el rumbo del combate, así que hasta el final puede ocurrir cualquier cosa, lo que mantiene la emoción en todo momento.

EN LA ARENA VALE TODO

Una vez en el tatami encontramos unos gráficos que poco o nada tienen que envidiar a los juegos de lucha de las recreativas. Los modelos de los personajes están muy detallados y las animaciones del cabello o la ropa al realizar golpes, saltos o simplemente andar, se reflejan de forma convincente; además, como va siendo habitual en este tipo de juegos, podemos cambiarles la vestimenta. Especial mención merecen los escenarios, que poseen una gran belleza gráfica, recreando un entorno en 3D que ambienta perfectamente el combate.

No podemos pasar por alto, sin embargo, que a pesar de que disponemos de un montón de golpes y personajes, lo cierto que algunos de nuestros enemigos se parecen demasiado entre si, no tanto en su aspecto como en los movimientos; algunos de sus golpes y llaves resultan de este modo demasiado previsibles, lo que conlleva la pérdida de variedad en el juego.

Es importante destacar que aunque es un juego de lucha y por lo tanto la violencia está implícita, no es muy radical en este aspecto. En primer lugar, no se ve sangre por ningún lado sino destellos y explosiones que salen del contacto cuerpo a cuerpo, y por otro lado, pese a tener golpes bastante contundentes es más la espectacularidad e incluso algún que otro toque de humor lo que priman en la acción.

«Dead or Alive» es un título muy adecuado para los aficionados a los juegos de lucha. No aporta realmente nada nuevo, pero es una fórmula que funciona muy bien si lo que se quiere es disfrutar de la acción en 3D y pasar horas de entretenimiento, sobre todo si nuestro oponente es de carne y hueso y comparte la consola.

S.T.M

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 87**

Un serio competidor que pondrá al rojo la llegada de «Tekken 3». Algunos golpes especiales de diferentes personajes se parecen demasiado entre si. Gráficos en 3D de gran calidad y acción digna de las recreativas más modernas.

PUNTUACIÓN TOTAL 86

People´s General

Cuando los gigantes chocan

Año 2005. Ante las provocaciones de Taiwán, China responde lanzando una gigantesca ofensiva militar, destinada no sólo a conquistar a su ancestral enemigo, sino a hacerse con el control del Sudeste Asiático. Como es natural, la ONU responde rápidamente movilizando a un contingente internacional con el único objetivo de parar al leviatán rojo. ¡La Tercera Guerra Mundial ha comenzado!

SSI/Mindscape
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Como ocurría en entregas anteriores, cuanto más rápido venzamos en «People´s General», un mayor prestigio obtendremos.

Junto a las más modernas unidades actuales, en el modo campaña también se nos recompensará con prototipos experimentales.

Y es que los chicos de SSI le han pillado el tranquillo a esto de la estrategia por turnos. En un mercado completamente saturado de títulos en tiempo real, como «Red Alert» o «Starcraft», la serie «General» no sólo ha logrado mantener el tipo, sino que ha conseguido aumentar el interés por un género, el wargame, de escasa aceptación por el gran público por su fama de complicado, lento y aburrido... algo nada cierto.

UN POCO DE HISTORIA

El éxito de esta saga se debió a que si bien sus títulos presentan una mecánica de juego bastante compleja, sin embargo su interfaz era muy sencilla e intuitiva. En todos ellos, independientemente de su ambientación –fantástica, futurista, combate naval, Segunda Guerra Mundial–, el jugador se ponía al frente de unos ejércitos combinados con los que, en un tiempo predeterminado, tenía que conquistar varios objetivos militares por escenario. Dichos ejércitos se componían de unas fuerzas centrales

«People´s General» incluye 36 escenarios, en los que podremos manejar cerca de 200 unidades distintas, correspondientes a diecinueve países de todo el mundo

que se mantenían a lo largo del juego –a no ser que murieran en batalla–, y otras auxiliares que cambiaban dependiendo del escenario. Para vencer, los jugadores debían mantener vivas al máximo posible de las unidades centrales, pero haciendo al mismo tiempo que entraran bastante en combate para que así ganaran experiencia y mejorasen sus estadísticas. Asimismo, dependiendo de las unidades enemigas que derrotaban y del terreno que conquistaban, obtenían unos

puntos de prestigio, que les permitían, o comprar unidades nuevas, o mejorar las que ya tenían.

TECNOLOGÍA DEL SIGLO XXI

A grandes rasgos, esa es la mecánica básica de la serie, pero afortunadamente para todos nosotros, SSI no se ha limitado a "exprimir" a esta moderna "gallina de los huevos de oro", sino que con cada título nuevo ha venido introduciendo cambios y mejoras. Así pues, tras su aclamado «Panzer General II», nos ofrece «People´s General», un título que nos sumergirá de lleno en un hipotético pero factible futuro cercano, en el que un conflicto local entre Taiwan y China acaba degenerando en una guerra mundial.

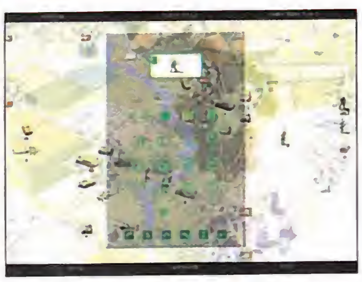
Dicho enfrentamiento se desarrolla a lo largo de 36 escenarios, renderizados a mano y con color de 16 bit, entre los que se encuentran paisajes tan exóticos como el puerto de Vladivostock, o las ciudades de Ekaterinburgo, Hanoi o Bangkok. A su vez, podemos jugar los escenarios en un bando u otro, y de manera individual o como parte de una de las 9 campañas que incluye. En ellos, podremos manejar cerca de

200 unidades distintas, correspondientes a 19 países, entre los que se encuentran Estados Unidos, Alemania, Japón o Inglaterra, por nombrar sólo unos pocos. En lo referente a las unidades, hay que prepararse para ponerse al mando de la maquinaria de guerra más potente de todos los tiempos, entre la que se contarán tanques M1A3, helicópteros de ataque Werewolf e, incluso, experimentales.

Además, admite hasta a cuatro jugadores en modalidad multijugador, ya sea por correo electrónico, red local o por Internet.

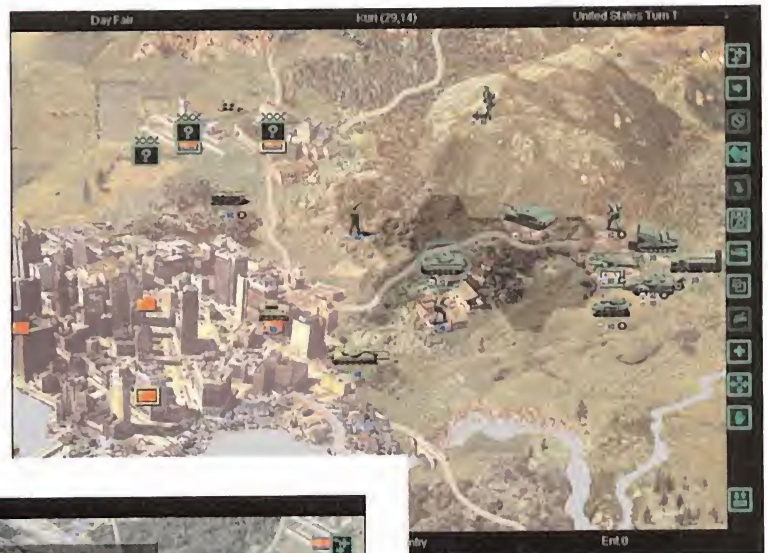
En «People´s General» las unidades incorporan un nuevo sistema de gestión, que permite añadirles a cada una hasta dos mejoras distintas, como suministros o defensa aérea, que incrementan sus estadísticas. Además, si se juega una campaña podremos cambiar estas mejoras

Las apariencias engañan



Aunque a primera vista puedan parecer iguales, estas dos unidades de infantería tienen unas estadísticas completamente distintas. Antes de atacar, conviene acceder a la pantalla de información de nuestras tropas y las del contrario. De esta manera, no sólo nos ahorraremos ataques que nos causarían a nosotros más daños que al enemigo, sino sorpresas desagradables, como atacar sin munición.

El futuro en el que se basa no resulta demasiado chocante, dadas las tensiones que existen entre China y Taiwán



Sin duda, la mejora que más llama la atención es el nuevo sistema de combate aéreo, en el que contaremos con un número limitado de puntos para nuestras acciones.

entre batalla y batalla. Todo ello se complementa con rasgos ya vistos antes en otros títulos, como la presencia de líderes con habilidades especiales, y con otros completamente nuevos, como la posibilidad de atacar hasta a diez hexágonos de distancia con determinadas unidades, o la guerra aérea.

Y es que salvo por los helicópteros, en «People´s General» no controlaremos ninguna unidad aérea. Al principio de cada escenario, se asignan unos "Puntos de Fuerza Aérea". Con esos puntos, "compraremos" al alto mando todas las operaciones de soporte aéreo, desde una sencilla exploración, al bombardeo de una posición determinada. Aunque hay posibilidad de reponer los puntos perdidos mediante la conquista de localizaciones –ciudades o aeródromos– especialmente relevantes, lo cierto es que el juego siempre otorga muy pocos puntos, por lo que conviene pensárselo antes de solicitar soporte aéreo.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Sin duda alguna, estamos ante el mejor título de toda la saga, pero aún con todas las mejoras que incorpora, creemos que sus diseñadores se han quedado un poco cortos a la hora de introducir cambios, sobre todo en lo que a la Inteligencia Artificial se refiere. Buena prueba de ello es que aunque manejamos tropas de cerca de una veintena de países distintos, no apreciamos ninguna diferencia significativa en su estilo de lucha. Parece que la IA del juego sólo sabe atacar y defenderse. Es incapaz de plantear acciones sutiles como emboscadas o rodeos, y su estrategia predilecta –por no decir la única– es la de cargar de frente, arrasando todo lo que pille por delante. Eso se debe a que los diseñadores de SSI siguen apostando por títulos con IA tipo "Zulú", que en vez de presentar oponentes informatizados con fuerzas similares a las nuestras, pero medianamente hábiles, optan por enemigos descuidados que se lanzan a pecho descubierto sobre nuestras pobres tropas, pero con una proporción mínima de 3 a 1 a su favor. Quizás esta proporción desigual sea emocionante para uno o dos escenarios, pero para 36 es casi angustioso, sobre todo para los jugadores noveles. Esperemos que cambien de tendencia en el futuro, ya que de persistir en esta línea podrían fácilmente llegar incluso a desilusionar a los seguidores de toda la vida de la saga. Salvo por ese fallo, recomendamos este juego, que nos permitirá a todos sacar al Patón que llevamos dentro.

J.D.M.

Al principio de cada escenario se asignan unos "Puntos de Fuerza Aérea". Con esos puntos, "compraremos" al alto mando todas las operaciones de soporte aéreo

TECNOLOGÍA 82 **ADICCIÓN 83**

La Inteligencia Artificial del ordenador, aunque competente, es muy limitada en sus tácticas. Presenta más de doscientas clases de unidades distintas entre sí. Aunque su desarrollo es lento, mantiene a sus jugadores en tensión.

PUNTUACIÓN TOTAL 80

LOS COCHES MÁS RAPIDOS SOBRE TIERRA,

CARRERAS TODOTERRENO, REGLAS TODOTERRENO.

PlayStation

PC CD

www.accolade.com

ACCOLADE

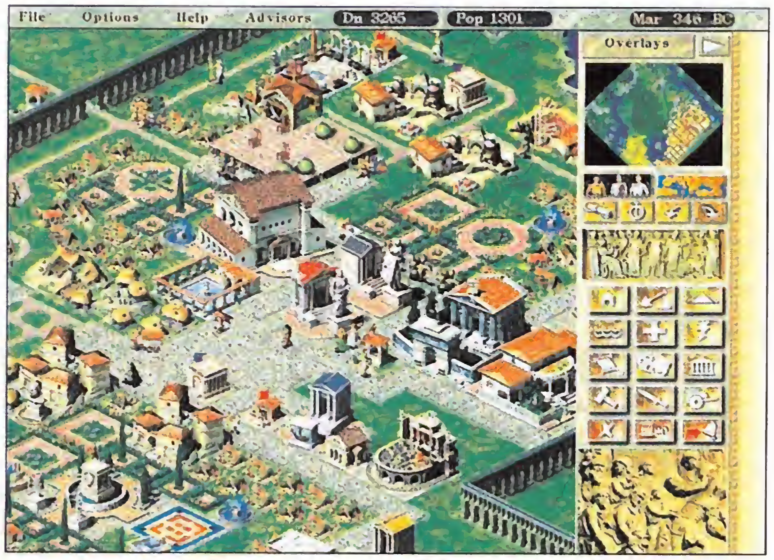
Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Caesar III

¡¡¡Ave César!!!

La serie «Caesar» es una gran saga con solera, y esta tercera entrega es, sin duda, la que mejor llega a reflejar la vida en una antigua metrópolis romana. Mercados, templos, espectáculos realemente muy variados, centuriones... En Sierra no se han olvidado de casi nada para conseguir que os sintáis auténticos gobernadores bajo el mandato del César.



IMPRESSIONS/SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Intentar abordar este juego sin hacer una mínima referencia a la serie «Sim», es labor harto complicada. De hecho, si el título cambiase por «Sim Rome 2000 AD», seguiría encajando perfectamente con su desarrollo. Dicho esto, queda claro que la labor principal a la que nos enfrentaremos en cada una de sus variadas misiones es construir, construir y construir, pero con mucha cabeza.

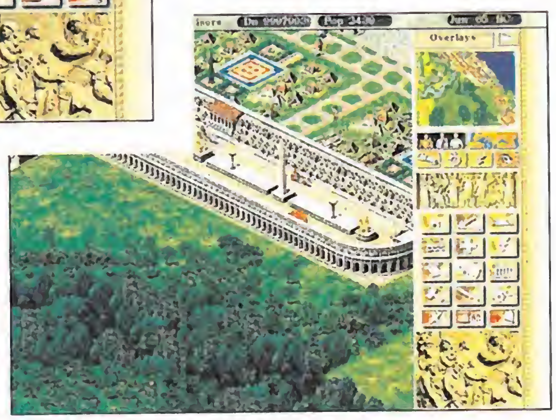
Para algunos de vosotros el título que ahora comentamos no será, en absoluto, desconocido; los dos títulos que precedieron a «Caesar III» engancharon a muchos aficionados de la estrategia. A todos los integrantes de este grupo decirles que todos los cambios hechos son para mejor: más detalle en las construcciones, control total en cada acción, mayor variedad de edificios... A aquellos que no hayan tenido la posibilidad de disfrutar con los anteriores, y quieran sentirse como auténticos creadores de la civilización, decirles que «Caesar III» tiene lo necesario para convertirse en uno de los juegos de construcción favoritos del público.

LUJO DE DETALLES

Los gráficos que dan vida a estas ciudades son de gran calidad y su alto grado de detalle, unido a una correcta perspectiva, permiten observar con asombro todo aquello que deseemos. Es posible ver desde un granjero llevando el fruto de su trabajo al granero más cercano hasta un niño haciendo favores para ganarse unos denarios con los que divertirse. Todo ello de la forma más intuitiva, ya que el interface que nos permite movernos por la ciudad y construir sobre ella también es de fácil uso.

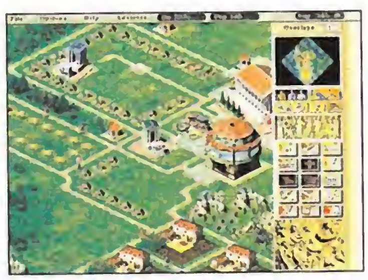
El aprendizaje es rápido, pero crear la ciudad perfecta es labor reservada únicamente para el César

Los Dioses dejan de ser algo lejano y si sus atenciones no son cubiertas en tiempo o forma, su ira caerá sobre la ciudad.



En cuanto a la variedad de construcciones, no se puede pedir mucho más; son más de 50 posibilidades las que se nos brindan y con ellas es posible hacer verdades maravillas de la arquitectura. Las ciudades que construyamos parecerán ciudades vivas a las que no echaremos en falta ningún detalle. Pero para asegurarnos de nuestro buen hacer, nada mejor que preguntar a nuestros inquilinos, los cuales nos harán saber sus inquietudes al respecto. Unos pedirán más librerías, otros más atención a los dioses... En nuestra mano está quedarnos con sus ideas y obrar para que queden satisfechos.

Para ayudarnos en nuestra dura misión contaremos con una serie de consejeros que nos informarán del estado de la ciudad en aspectos como cultura, religión...



Hasta ahora ninguna pega de importancia pero, ¿qué tal la jugabilidad? Pues en este aspecto tampoco se puede hablar nada negativo, ya que cumple con una premisa muy importante para este tipo de juegos: "Fácil de aprender, difícil de dominar". Con esto queremos decir que no cuesta mucho dar los primeros pasos –la fase de introducción es de gran ayuda–, ni siquiera es complicado aprender el objetivo de cada construcción y unidad, lo difícil es conseguir que todos ellos queden conjuntados y formen una ciudad sólida y próspera. Serán necesarias muchas horas al frente de ésta para conseguir que todo marche bien y os aseguramos que consigue crear una adicción bastante elevada. ¿Todo para qué, para finalizar una fase y tener que empezar lo mismo de nuevo en otro territorio? No exactamente. Muchas veces es posible continuar al frente de la ciudad aunque hayamos cumplido los objetivos, y en segundo, cada territorio tiene sus propias características que le hacen distinto al anterior. Hay lugares más pacíficos y comerciantes, otros más habituados a la lucha...

EL PULGAR BIEN ALTO

«Caesar III» ha sabido plasmar perfectamente los aspectos claves de la vida en una ciudad de la época. Industria, alimentos, baños públicos, comercio con otros pueblos, jerarquía del momento, crimen, ataques bárbaros, etc., son sólo algunos de los puntos que toca este magnífico juego. Únicamente un punto flojo, los momentos de lucha. Estos son muy simples y poco interactivos, así que nadie busque aquí un juego con dosis de estrategia militar o se llevará un buen chasco.

Hasta el más mínimo detalle en la construcción de una ciudad puede tener consecuencias con el paso del tiempo

Gráficos prerenderizados muy bellos, vídeos de excelente realización, música y sonido que nos trasladan a la época y un nivel de adicción alto –tirando hacia una dificultad elevada– son sus cartas de presentación. Si las terceras partes superan lo hecho hasta el momento y aportan cosas nuevas, bienvenidas sean.

J.J.V.

TECNOLOGÍA 76 **ADICCIÓN 83**

Levantar una ciudad de la nada puede llegar a ser bastante complicado. Los gráficos y el sonido cumplen su función de forma notable. Los momentos de batalla con los invasores son susceptibles de mejora.

PUNTUACIÓN TOTAL 81

Wargasm

El pasado mes os ofrecíamos una preview de uno de los juegos más completos de este año, que DID sacará al mercado. Si os consideráis consumados estrategas, ahora tenéis la oportunidad de poner en práctica vuestras mentes e instinto bélico haciendo frente al desafío de la guerra, aunque también tendréis que desarrollar los reflejos y la habilidad, para pasar a la acción.

Siempre a nuestra disposición, los helicópteros de reabastecimiento nos proveerán de municiones y repuestos allá donde les ordenemos.

DIGITAL IMAGE DESIGN
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

El planteamiento de «Wargasm» está inspirado en la idea de Alvin y Heidi Tofler, asesores del gobierno de EE.UU., y han presentado otro concepto de guerra de la que sólo forman parte los líderes militares. Se trata de representar en toda su magnitud un campo de batalla donde todas sus unidades y el propio entorno interactúan entre sí de forma realista, pero controlados únicamente por un líder. Habiendo desarrollado programas de entrenamiento para el ejército, está claro que la profundidad y realismo con las que DID ha dotado a «Wargasm» está garantizada. La sugerente temática nos propone una simulación del escenario bélico internacional por medio de una gigantesca red informática dentro de un nuevo campo de batalla virtual donde se disputa el control de los países. Al entrar en el juego vemos un mapa global dividido en territorios. Nuestro objetivo será hacer que en dicho mapa sólo haya un color, el nuestro.

Sin embargo, «Wargasm» está muy diferenciado del concepto de estrategia en tiempo real al que estamos acostumbrados. En cualquier momento podemos, y debemos, tomar parte en la acción saltando a uno de los vechículos o soldados que componen nuestras fuerzas tomando su control directamente. Nuestros efectivos son soldados de infantería, tanques, blindados de transporte de tropas y helicópteros, los cuales podemos controlar en el entorno 3D. Además, contamos –en caso que esté disponible– de bombarderos que devastarán aquello que les requiramos.

TODOS EN UNA WEB

La World Wide War Web es el escenario mundial de fondo. Una gran base de datos donde a través de la red está reflejada la situación real del equilibrio entre cada nación con

su el potencial militar y económico en el año 2025. En la W.W.W.W., como líderes de una nación, controlaremos un ejército virtual equipado con alta tecnología sin tener que contar con bajas humanas.
Al comenzar una campaña accedemos a un mapa mundial en el que se sitúan en relieve las bases y comunicaciones más importantes coloreadas según la nación a la que pertenezcan. A partir de aquí elegimos una zona, prefiriblemente de África o Sudamérica, ya que sus recursos son menores y, por tanto, los objetivos más asequibles. Cada vez que obtengamos una victoria en algún punto del globo obtendremos la capacidad y los recursos del país correspondiente. Así, debemos ir haciéndonos con el poder mundial. Al elegir una zona, hemos de planificar la batalla configurando la formación y las unidades a participar, teniendo en cuenta campo de batalla, objetivo y movilidad.

El entorno bélico de «Wargasm» hará las delicias del estratega más exigente

LA EXPERIENCIA SE NOTA

«Wargasm» es un programa donde se pretende representar un futuro campo de batalla virtualmente de la forma más realista y dramática. Para lograr esto ha sido necesario poner a disposición del jugador todas las unidades que conforman su fuerza de combate. Al comenzar una misión al principio vemos un mapa del campo de batalla y las unidades enemigas eligiendo cuál es el punto desde el que queremos partir con nuestra formación. Tenemos que tener en cuenta si nuestra tarea es atacar o defender, ya que la situación es muy distinta. Una vez hecho, comienza la batalla, y podremos dar órdenes concretas a efectivos o controlarlos directamente en el entorno 3D en el que disponemos de varias vistas en primera y tercera persona.
La victoria en cada batalla dependerá de nuestra capacidad para hacer frente a una situación bélica continuamente cambiante y de nuestra habilidad a los mandos de los vehículos o sobre el control de las tropas dentro del entorno 3D. En general, tenemos que actuar rápida y eficazmente, teniendo en cuenta muchos factores, tal y

Asumir diferentes papeles

Los distintos papeles que podremos asumir dentro de «Wargasm» nos hacen presagiar un bajo contenido de aburrimiento del programa, ya que son muy distintos, tanto en manejo como en características. Estos son los diferentes roles que tomaremos:

• Infante

Las fuerzas de infantería se caracterizan por ser altamente precisas y poseer gran movilidad. Pueden dirigirse en poco tiempo allá donde son requeridas gracias a su enorme coordinación, y cada soldado tiene un potencial bélico considerable, ya que puede lanzar granadas con bastante precisión. Sin embargo, un soldado a pie es mucho más vulnerable que cualquier otra unidad y su velocidad campo a través es bastante más lenta, aunque siempre existe el factor tamaño que evitará muchas vveces que sean alcanzados por la artillería pesada.

• Blindado A.P.C.

Los blindados de transporte de tropas ofrecen a los soldados protección. Pueden desplegar las tropas en cualquier momento en pocos segundos y además tienen armamento pesado que, sin ser extremadamente potente, puede hacer frente a la mayoría de las amenazas, proporcionándole el tiempo suficiente para evitar el peligro, resultando más que suficiente para realizar asaltos.

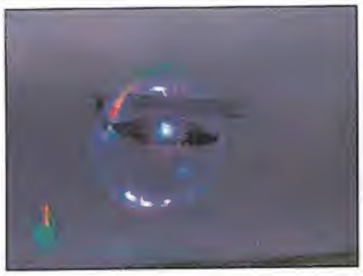
• Tanque de batalla principal

Los M1A Abrams, Challenger, o M-80 tienen un grueso blindaje que les proporciona una extremada capacidad de supervivencia a los impactos, su arsenal es variado y el más potente en un vehículo terrestre. Pueden hacer frente a cualquier amenaza o devastar una zona. Además, son realmente veloces a pesar de su peso. Su amenaza más considerable son los misiles lanzados por helicópteros, aunque para ello deberán acercarse bastante, lo suficiente como ponerse a tiro.

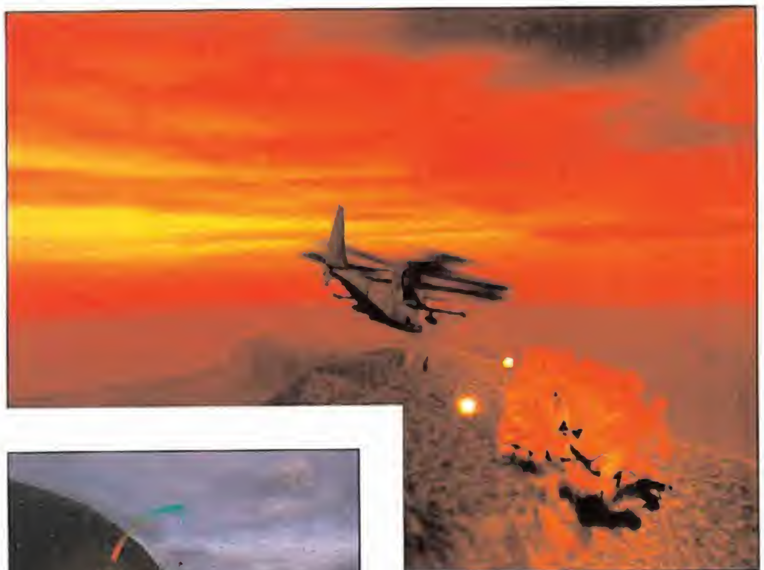
• Helicóptero de ataque

Son las plataformas de armas más precisas en el aire y pueden soportar fuego antiaéreo con cierta garantía de supervivencia. Sus objetivos más comunes suelen ser los tanques, pero su potente arsenal puede destruir prácticamente casi cualquier objetivo. También se muestran muy efectivos como vehículos de apoyo, proporcionando cobertura a las fuerzas de tierra.

como ocurre en cualquier conflicto hoy en día.
El programa cuenta con una estructura donde se han diferenciado principalmente cuatro modos de juego. Aquí podemos elegir luchar a bordo de un vehículo destruyendo unidades contra-reloj como un si fuera un arcade en Acción Instantánea; el modo mulijugador, y entrar en la W.W.W.W. donde iniciar una campaña. Entrenamiento, donde conocer a fondo cada vechículo y sus posibilidades y aprender a desenvolvernos en el peculiar interface de «Wargasm». Y en la opción Multijugador podemos entablar duelos frente oponente reales vía red o modem. Pero para disfrutar en toda su plenitud y exprimir sus virtudes, la opción más interesante es jugar en la Web de la guerra.



A pesar de que las unidades de combate son aparatos conocidos, poseen características utópicas, como campos magnéticos para su protección.



Los helicópteros han de guardar cierta distancia de seguridad, fuera de la cual son vulnerables a los cañones de gran calibre.

Tanques como el M1A-Abrams abrirán paso a cañonazos para la infantería.

Las características físicas de los objetos 3D están fielmente reproducidas.

En «Wargasm» bastante a menudo podremos ver escenas muy dramáticas.

Se ha puesto especial hincapié en desarrollar un interfaz válido para tódos los vehículos sin comprometer la libertad de acción

PLATAFORMAS 3D

El principal reto que han tenido que afrontar los programadores de «Wargasm» ha sido el de diseñar un interfaz capaz de integrar el componente de acción 3D en toda su profundidad y el de estrategia, de forma que el jugador pueda acceder a cualquier vehículo y controlarlos de forma eficaz y sencilla. Para ello se ha dotado al mapa de combate de unos comandos que por medio del ratón pueden traducir una orden a cualquier unidad. Los vehículos se controlan prácticamente con los mismos comandos, que resultan muy sencillos una vez se adquiere cierta práctica.

El control del mapa del campo de batalla es bastante similar al de un juego de estrategia en tiempo real y será desde aquí donde daremos las órdenes a cada unidad y accederemos a cada vehículo dentro del campo de batalla.

Como ya señalamos, los combates tendrán un tal dinamismo que hará que la situación táctica cambie cons- tantemente debiendo adaptarnos. Por tanto, los enemigos disponen de una I.A. muy avanzada y podrán organizarse para tendernos emboscadas y movilizar sus fuerzas para que sea difícil acceder al objetivo. Cada unidad tendrá unos cometidos específicos a tenor de sus capacidades tácticas –muy distintas–, siendo necesario conocerlas adecuadamente.

LA AMBICIÓN POR EL REALISMO

El entorno 3D de «Wargasm» será su verdadero pilar. Al entrar a controlar un vehículo, dentro de éste nos damos cuenta de lo difícil que es evaluar este programa en su conjunto por su complejidad. Los escenarios de presentarán un campo de batalla resultan realistas hasta extremos nunca vistos. Aparte del comportamiento táctico y físico de todas las unidades que se han representado excrupulosamente fiel a lo que pueda ser un combate, posee unos gráficos apabullantes donde se han incluido efectos innovadores, sobre todo en la meterología y en el proceso de partículas con las explosiones. En contra de lo que en un principio parecía definitivo, el programa no necesitará aceleración gráfica para funcionar pero es del todo recomendable. Esto es posible gracias

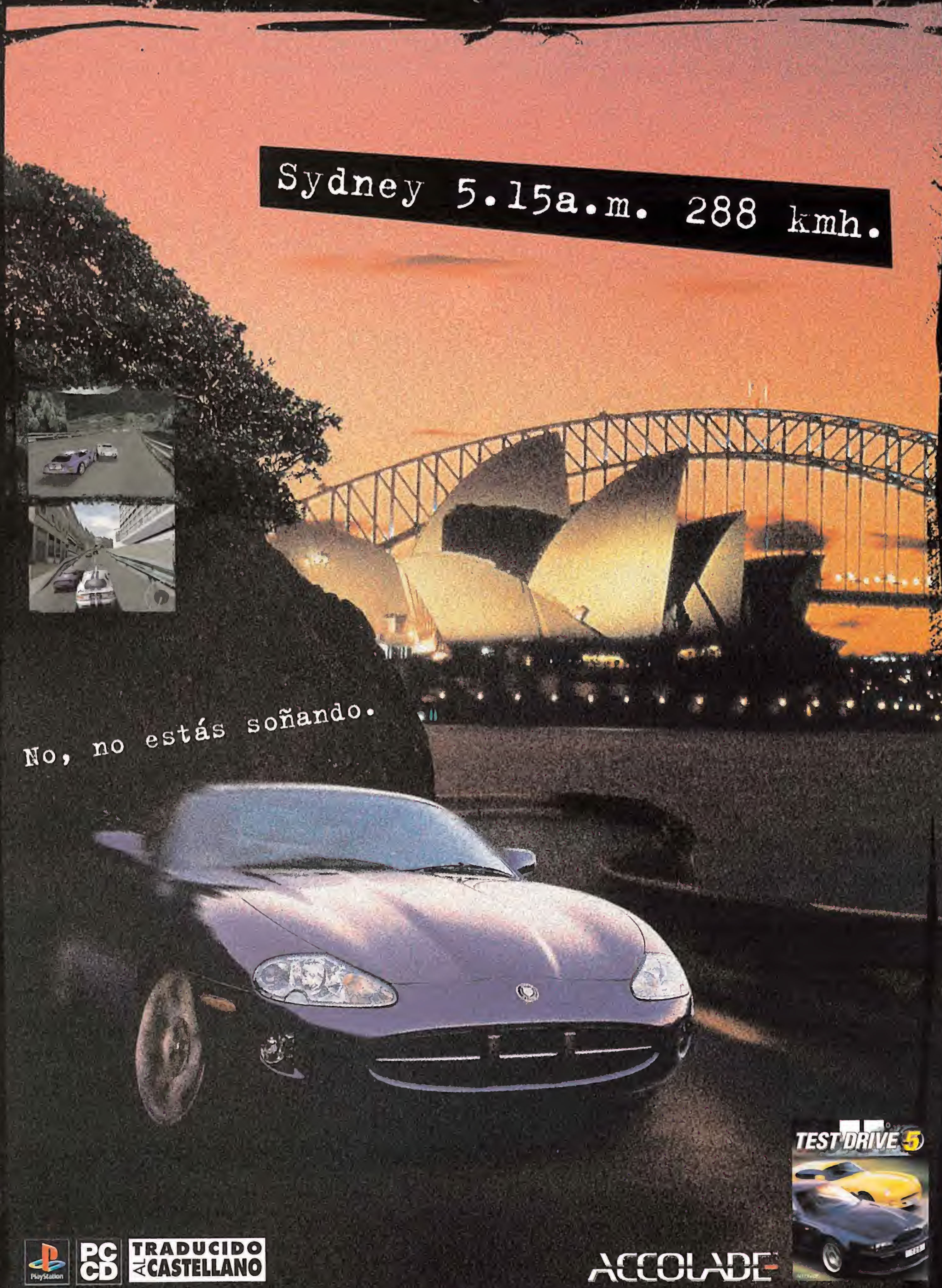
al poderoso motor 3D que se ha diseñado para el programa. Tanto en su conjunto, como en cada uno de sus apartados, «Wargasm» es un formidable programa que puede llegar a provocarnos –como parece anunciar su título– un orgasmo mental cuando logramos alcanzar nuestro objetivo después de haber sido sometidos a una acción trepidante que exigirá de nuestra habilidad y cualidades de estratega. Como sugerencia, sería interesante que DID pusiera a disposición de los aficionados un servidor en Internet que simulase la WWWW en la que competir con más gente. Suponemos que se les habrá pasado por la cabeza y que será cuestión de la aceptación de «Wargasm».

S.T.M.

TECNOLOGÍA 92 **ADICCIÓN 94**

Innovador tanto en sus técnicas de representación como en su original concepto. Absorbente y apasionante para los aficionados a la estrategia. Su complejidad necesitará de cierto tiempo de dedicación hasta llegar a dominarlo eficazmente.

PUNTUACIÓN TOTAL 95


Sydney 5.15a.m. 288 kmh.
No, no estás soñando.
TEST DRIVE 5
PC CD
TRADUCIDO AL CASTELLANO
ACCOLADE

Tomb Raider III:
Adventures of Lara Croft
Busca las diferencias

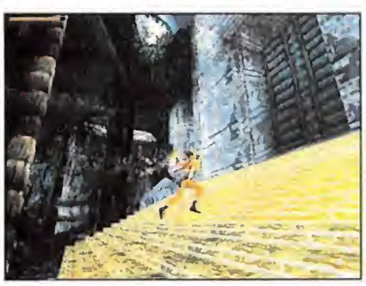
Un año tras otro hemos sido activos compradores, y jugadores, de cada nueva entrega de la más exitosa saga que Core y Eidos han llevado a cabo. Hace dos años nos sorprendieron con «Tomb Raider». 365 días, más o menos, pasaron y llegó «Tomb Raider II» añadiendo mejoras al predecesor, pero guardando el mismo espíritu que tenía la primera parte. Ya han pasado doce meses más y aquí está la tercera parte.

El juego de cámaras sigue siendo soberbio y en ningún momento perderemos de vista a nuestros enemigos o andaremos a ciegas.

En los escenarios en los que nos adentramos en complejos secretos, los enemigos dispondrán de armas de última tecnología.

CORE/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION)**
AVENTURA

Un extraño meteorito, con una composición mineral desconocida, ha sido descubierto junto con cuatro artefactos. Se han descubierto en él propiedades sobrenaturales que pueden afectar el transcurso de la vida terrestre, por lo que todas las fuerzas mundiales se han lanzado a la búsqueda del mismo. Lara ha encontrado uno de los cuatro artefactos, un diario escrito por un marinero, hace más de un siglo, que relata los extraños sucesos que ocurrieron en el barco donde formaba parte de la tripulación. Parece ser que el meteorito tuvo algo que ver, por lo que se ve inmersa en una red de conflictos entre grandes empresas de la cual debe salir ahora con vida.



LA VUELTA AL MUNDO EN CINCO MISIONES

En esta ocasión, Lara se enfrenta a una difícil búsqueda de un rincón a otro del planeta, desde la selva del trópico hasta la más gélida estepa e, incluso, en las inmediaciones del Area 51, la secreta zona vigilada por el ejército norteamericano.

Cientos de enemigos se opondrán a nuestro objetivo, armados hasta los dientes y, de nuevo, tendremos que usar nuestras queridas pistolas automáticas, la escopeta, la Uzi y algúna que otra arma nueva, además de la increíble agilidad de la arqueóloga que le permitirá realizar esos acrobáticos saltos que le caracterizan.

La perspectiva bajo la que se desarrolla el juego vuelve a ser la misma, trasera, de forma que la práctica totalidad del tiempo controlaremos a Lara viendo su "espalda".

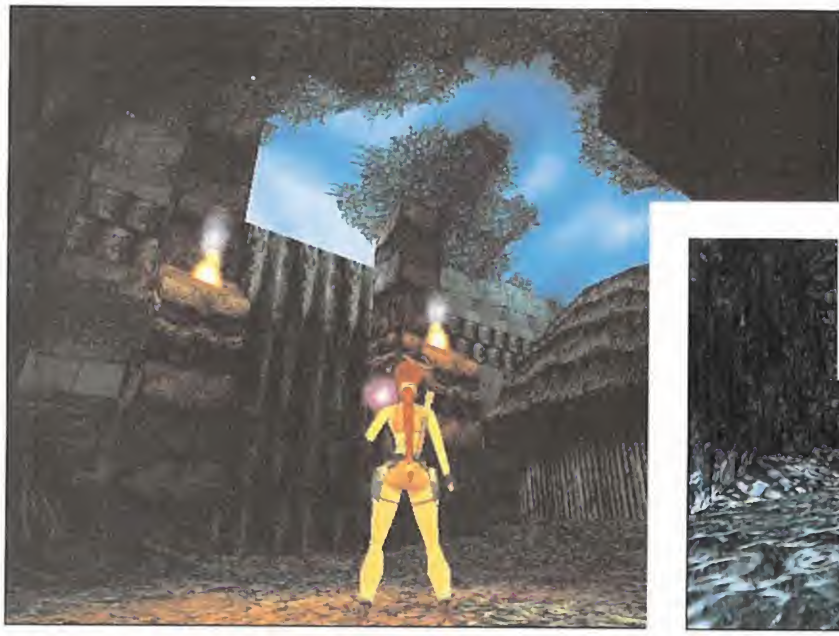
El interfaz tampoco varía en absoluto, sirviendo de ayuda a los ya familiarizados con la saga.

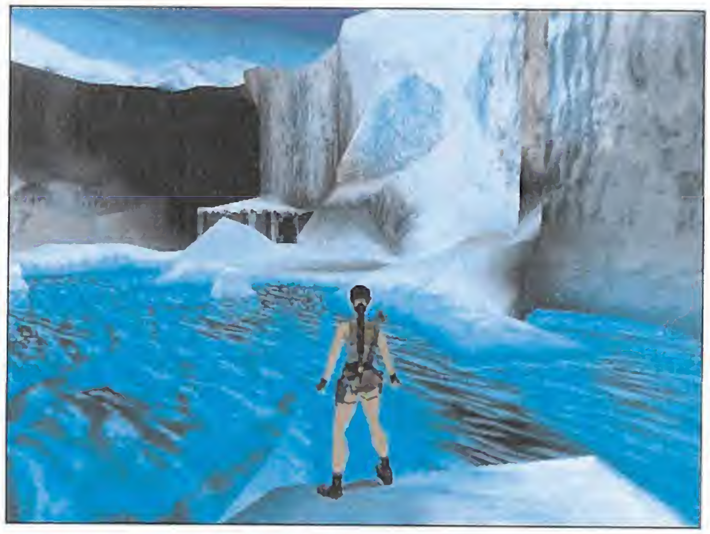
DOS Y MEDIO

Lo dice todo el mundo y con razón: "Las prisas no son buenas". Queriendo mantener una continuidad entre las diferentes partes de «Tomb Raider», Core y Eidos han

La total ausencia de originalidad afecta en gran manera a la calidad del juego

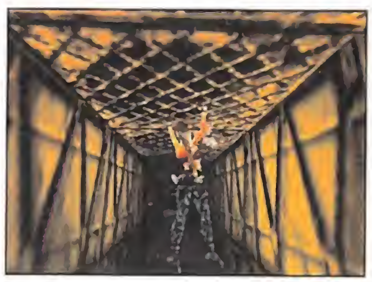
Una mayor variedad de indumentarias y movimientos constituye el grueso de las innovaciones que afectan al personaje





Una de las mejoras gráficas más notable es la del agua. Las texturas que se han creado al efecto son fantásticas y realmente parece un elemento acuoso cuando Lara se introduce en algún lago o río.

Los nuevos movimientos de Lara



Al amplio repertorio de movimientos que ya tenía Lara Croft en «Tomb Raider II», los programadores de Eidos han añadido bastantes más que agrandarán las posibilidades de interacción con el entorno y que aumentarán más, si cabe, el realismo de la saga y nuestra devoción por nuestra arqueóloga favorita:

• Sprint: Lara podrá realizar, durante breves segundos, una carrera a máxima velocidad que le permitirá eludir trampas u otra clase de ataques.
• Golpe de hombro: En conjunción con el Sprint se puede usar un golpe de hombro con el que podremos derribar puertas o verjas que nos impidan el paso. No todas cederán, pero sí una importante cantidad de ellas.
• Agacharse: Gracias a este nuevo movimiento, Lara Croft podrá evitar disparos dirigidos hacia ella, ya sean misiles, agujas de cerbatana, etc.
• Gatear: Una vez agachada, Lara puede comenzar a gatear para superar una zona demasiado estrecha para ir de pie. En esta posición no podrá disparar, por lo que será especialmente vulnerable cuando se encuentre así.
• Apertura de puertas: Este movimiento no tiene una utilidad palpable, sino que es más bien estética, ya que cuando tratemos de abrir una puerta cerrada con llave, en vez de un simple "No", Lara tratará de mover el picaporte varias veces sin éxito, por supuesto.
• Movimiento lateral a nado: Uno de los más útiles de cuantos movimientos se han añadido a los que ya tenía Lara. A partir de ahora, podremos llevar a cabo un movimiento lateral mientras estemos nadando o buceando.
• Salto de pared: Si saltamos hacia una pared, con un poco de habilidad por nuestra parte, podremos apoyarnos en ésta y realizar un salto en dirección contraria.
• Derribar puertas: Habrá ocasiones en las que no tendremos espacio para tomar carrerilla, por lo que Lara tendrá que derribar la puerta con una contundente patada. No todas las puertas cederán a este golpe.
• Balanceo en cuerda: Si encontramos una cuerda colgando o una liana, podremos agarrarnos a ellas y balancearnos hasta conseguir el impulso deseado, momento en que podremos soltarnos para llegar a otra zona del mapeado.

Moda Aventurera

Dado que Lara tiene que desplazarse a una gran variedad de lugares, en «Tomb Raider III», cada uno con un clima y unas exigencias diferentes, ha elegido para esta ocasión un conjunto de modelitos sexy a la par que prácticos.
Para empezar, su clásico conjunto de pantalones de montaña y su ceñida sudadera verde que, en los escenarios selváticos será sustituido por un top, más apropiado para el calor húmedo de aquellos lugares. En las zonas gélidas, Lara escogerá un forro polar y unos pantalones de camuflaje que le protegerán de las bajas temperaturas reinantes. En las infiltraciones en zonas enemigas lo más apropiado es un traje cómodo y discreto. Nuestra arqueóloga favorita ha elegido un ceñido mono de cuero negro, que le ayudará a pasar desapercibida en los lugares oscuros.
Puede que Lara Croft sea una chica muy dura y valiente, pero, desde luego, no tiene un ápice de mal gusto a la hora de elegir prendas en esta tercera entrega.

Ha llegado el momento para que Core se replantee algunos conceptos sobre las sucesivas entregas de la serie

Las vidrieras de esta catedral aumentan la espectacularidad del escenario hasta cotas altísimas, sobre todo cuando alguna rotura en las mismas permite el paso de un rayo de luz.

La inteligencia artificial de los enemigos ha sido mejorada y ahora actuarán adecuadamente a nuestra forma de ataque, yendo incluso a buscar ayuda, si es necesario.

El nuevo movimiento que permite agacharse a Lara será de gran utilidad, pues podremos ocultarnos detrás de objetos para evitar ser alcanzados por los disparos enemigos.

descuidado un aspecto muy importante; la originalidad.
Alucinamos y jugamos hasta la saciedad con «Tomb Raider» y nos pareció uno de los mejores juegos de la historia del software lúdico –y ciertamente lo es–, descubrimos y nos asombramos de las mejoras añadidas en «Tomb Raider II», como los nuevos trajecitos y el hecho de que Lara Croft se había sacado el carnet de conducir y podía pilotar algún que otro vehículo; pero señores, ha llegado «Tomb Raider III» y como nos estábamos temiendo desde que vimos los avances del mismo en las diferentes ferias del sector, esta tercera entrega parece más un disco de ampliación que una parte más. No es que estemos diciendo que «Tomb Raider III» sea malo, lo que afirmamos es que su lanzamiento ha sido precipitado y descuidado. Una cosa es mantener el "feeling" de la saga y otra muy diferente añadir unos cuantos movimientos, diseñar nuevos escenarios, ampliar el vestuario de Lara, poner unos cuantos enemigos más y decir que ya está hecha la tercera parte. Por supuesto, los incondicionales dirán que el juego es fantástico, y tienen razón, pues es exactamente tan bueno como «Tomb Raider II», pero hay otro tipo de aficionado que siempre quiere encontrarse con algo más innovador en las sucesivas entregas.

Sentimos mucho tener que tratar con cierta dureza a un producto de la importancia de «Tomb Raider III», pues la repercusión dentro del ámbito del aficionado puede ser grave, pero las cosas son así y hay que llamarlas por su nombre y en este caso los apelativos a usar son comodidad y estacionamiento.

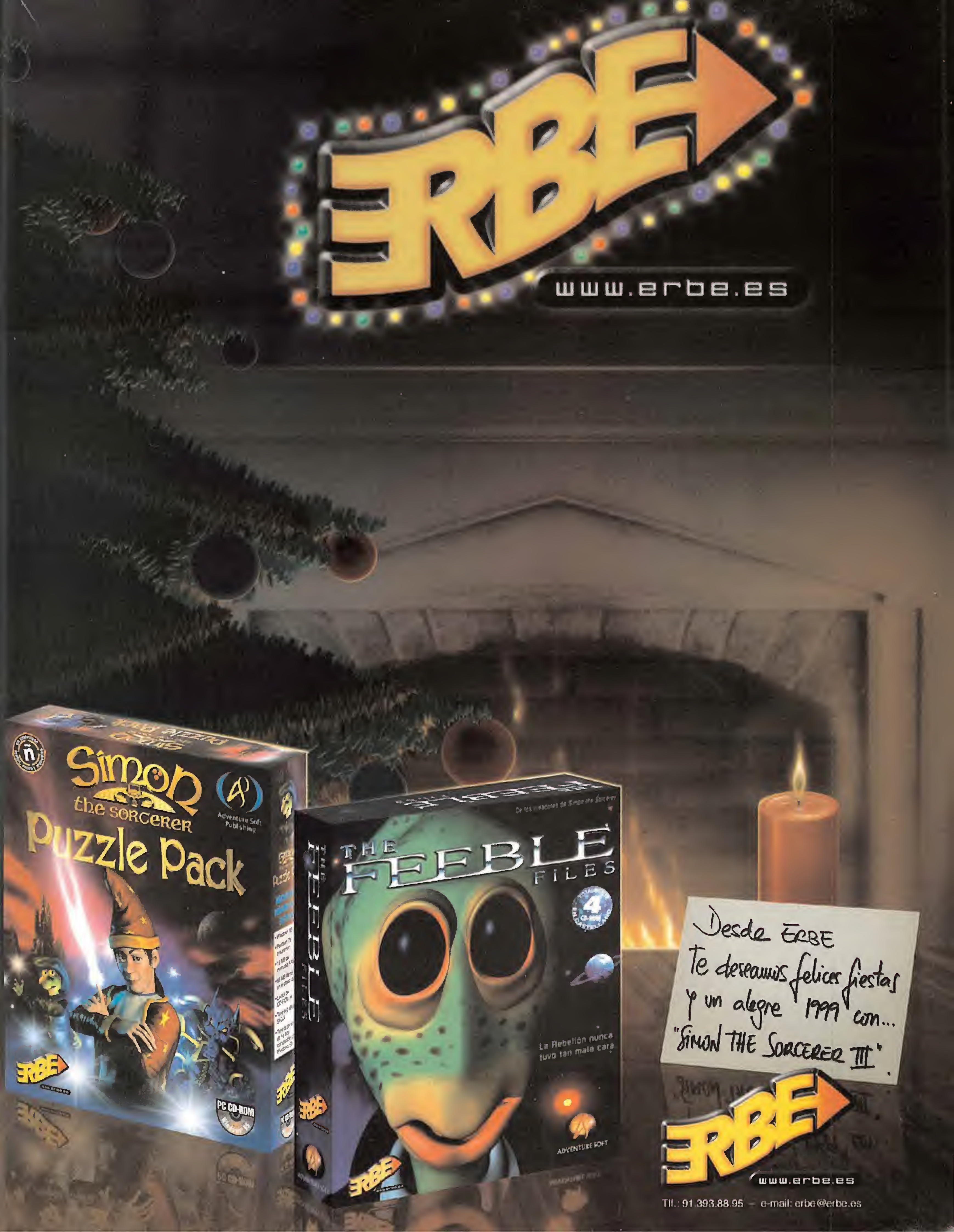
Un tironcito de orejas para Core y Eidos, que no han sabido darle un empuje a la serie, aprovechándose del éxito obtenido por las anteriores entregas. Esperemos que –si hay «Tomb Raider IV»– solventen esta desagradable situación, y vuelvan a sorprendernos como antes.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 80**

Quien haya jugado a «Tomb Raider II» descubrirá pocas cosas nuevas en su tercera parte. Los movimientos, como viene siendo costumbre, son muy buenos. Más vestidos, más vehículos, más movimientos, más Lara... ¿menos juego?

PUNTUACIÓN TOTAL 70


ERBE
www.erbe.es
Simon the Sorcerer
Puzzle Pack
Adventure Soft Publishing
PC CD-ROM
THE FEEBLE FILES
La Rebelión nunca tuvo tan mala cara
ADVENTURE SOFT
Desde ERBE
Te deseamos felices fiestas
y un alegre 1999 con...
"SIMON THE SORCERER III".
ERBE
www.erbe.es
Tlf.: 91.393.88.95 – e-mail: erbe@erbe.es

Concurso Colin McRae Rally

Calienta motores porque aquí comienza una gran competición. Los amantes de la velocidad están de enhorabuena porque Micromanía os ha preparado un gran concurso en el cual os damos la oportunidad de conseguir 20 lotes de fantásticos premios de «Colin McRae Rally».

Para participar, averigua las respuestas correctas de estas preguntas:

Etapa 1: ¿Sabes qué marca de coche pilota Colin McRae?

Etapa 2: ¿Podrías decirnos qué marca de estos coches no aparece en Colin McRae Rally?
A. Seat Ibiza
B. Renault Megane
C. Subaru
D. Smart

Etapa 3: Las ocho pantallas de la derecha corresponden a los diferentes circuitos del juego. Se trata de que averigües a qué países pertenecen. Asigna la letra correcta a cada uno de los siguientes circuitos:

1. NUEVA ZELANDA
2. GRECIA
3. SUECIA
4. CÓRCEGA
5. MONTECARLO
6. AUSTRALIA
7. INDONESIA
8. INGLATERRA

Codemasters

PROEIN SOFTWARE

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE _______________

APELLIDOS _______________

____

DIRECION _______________

LOCALIDAD _______________

PROVINCIA _______________

C. POSTAL _______________

TELÉFONO _______________

RESPUESTAS:

1: _______________

2: _______________

3: (indica la letra correcta) 1.___ / 2.___ / 3.___ / 4.___ / 5.___ / 6.___ / 7.___ / 8.___

¡REGALAMOS 20 FANTÁSTICOS LOTES DE COLIN MCRAE RALLY!

A. Gran isla en Oceanía

B. Isla Mediterránea

C. Sur-Este de Europa

D. Sur-Este Asiático

E. Islas Británicas

F. Principado de la Costa Azul

G. Antípodas de España

H. Norte de Europa

BASES DEL CONCURSO

1.Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «Colin McRae Rally»

2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 20, que serán premiados cada uno con el siguiente lote de premios de «Colin McRae Rally «: juego en formato PC, reloj, camiseta, maletín y llavero. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Noviembre de 1998 hasta el 30 de Diciembre de 1998.

4. La elección de los ganadores se realizará el 4 de Enero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Micromania.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN S.A. y HOBBY PRESS.

Escape O.D.T.
Náufragos del averno

Pysgnosis ha puesto un gran empeño en presentar un título que combina con éxito un componente de aventura con la acción, y que además se desmarca de las clásicas historias de aventura introduciéndonos en un entorno de magia y misterio

Los diversos items que encontraremos, como los cristales o las bombonas de gas, serán necesarios para mejorar nuestra capacidad destructiva y ayudarnos a emprender la huída.

PSYGNOSIS
En preparación: **PLAYSTATION, N64**
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE/AVENTURA

Sobre el mar, un insólito artefacto navega hacia el horizonte sin razón por la que sospechar que una tempestad se acerca amenazante.
Los tripulantes, que ignoran el peligro que se cierne sobre ellos, no imaginan que tras atravesar esta intemperante tormenta se precipitarán hacia una inhóspita tierra, introduciéndose en una comprometida aventura. Un lugar que pondrá a prueba todo el valor y talento que cada miembro de la tripulación ha ido atesorando en el transcurso de aventuras anteriores con el objetivo de escapar de ese remoto y peligroso paraje.
Su nave, el elegante Nautiflus, necesita de una compleja reparación y de un gran volumen de gas para volver a alzar el vuelo, por lo tanto, lo más urgente es encontrar la manera de obtener dicho elemento. Cuando apenas ha comenzado la búsqueda descubren que ellos, visitantes ocasionales, no están sólos. El Capitán ha sido atacado por una bestia de aspecto temible y robusto que se encarga de hacerles saber lo bien recibidos que son. A partir de ahí, nuestra aventura se tornará cada vez más complicada, y habremos de luchar y cooperar con la tripulación para sobrevivir.

TRABAJO EN EQUIPO

«O.D.T.» es un programa que, en su planteamiento, se asemeja bastante a un título que combina aventura y acción en 3D como «Tomb Raider», en el que tenemos que sortear peligros, enemigos y encontrar el modo de acceder al siguiente nivel, aparte la perspectiva en 3ª persona. Pero en su historia y ambientación es un juego muy distinto, presentando una atmósfera entre mágica y terrorífica.
Así, los distintos niveles que conforman la historia guardan el mismo ambiente místico propio de las películas de fantasía. Igualmente, los cuatro personajes que manejaremos tienen un componente de

La crueldad de los enemigos es constante. A veces nos lanzarán hechizos tan peculiares como el que nos hace enanos.

Los enemigos más poderosos en algunos de los niveles llegan a ser aterradores, como un monstruo salido de un estanque.

Cada personaje de esta historia puede tomar un papel secundario o ser protagonista, pero de cualquier forma será parte de ella

Será necesario controlar nuestro personaje con agilidad, puesto que los enemigos abundan y sus disparos son certeros.

Encontraremos escenarios tan escalofriantes y llenos de misterio, que ponen de manifiesto el esfuerzo realizado por Pysgnosis.

En el combate cuerpo a cuerpo se puede ver la efectividad que alcanza el sistema de captura de movimientos para imitar los gestos humanos.

caracterización importante, con una representación de sus capacidades y armas muy diferenciadas según de cual se trate. Por ejemplo, el nivel de espíritu necesario para realizar hechizos, su fortaleza física, agilidad o experiencia, de tal modo que cada uno de ellos posee unas aptitudes peculiares que pueden favorecerle o perjudicarle según la circunstancia.

Hasta 16 encantamientos distintos y cuatro armas son los recursos ofensivos de la tripulación, que está compuesta por Ike Hawkins, segundo de a bordo, la científico Julia Case, Maxx Havok, ingeniero jefe, y Solaar, maestro de artes ocultas, además de nuestro jefe y Capitán de la nave. Sus cualidades son muy distintas, pero todas ellas conllevan un gran poder.

CAMINAR ENTRE ABISMOS

Aunque eso sí, no debemos olvidar que tenemos más de cuarenta tipos de enemigos que están aguardando nuestra llegada ansiosamente. Guardianes convertidos en zombies, robots o monstruos estarán allí agazapados para que pongamos en práctica nuestras habilidades marciales o mentales. Pero para que todas estas ideas e historia resulten, han de basarse en un buen desarrollo técnico que «O.D.T.», sin duda, posee.

El elemento más atractivo que encontramos en este programa está en el realismo de los movimientos, sobre todo en los combates. Los gestos de los personajes son muy naturales y variados por lo que los personajes parecen cobrar vida. Lástima que en lo que ser refiere al modelado el número de polígonos que forman cada modelo resulten insuficientes, puesto que al estar bien texturizados podrían haber resultado fantásticos. Esto puede ser debido a la dificultad de desarrollo para diferentes plataformas o a la intención de Psygnosis de lanzar un título asequible técnicamente a la mayoría de los ordenadores. Por lo demás, «O.D.T.» guarda su particular estética que está muy bien en los distintos niveles del juego y presenta un trabajo de iluminación y efectos especiales muy cuidado.

«O.D.T.» tiene una interesante historia en escenarios misteriosos cuya dificultad se irá incrementando desvelando gratas sorpresas, con algunas carencias comparado con otros programas de similar planteamiento, pero artísticamente muy bueno.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 86**

Las luchas parecen están sacadas de películas de animación. La ficción y la fantasía crean un ambiente de suspense y magia bastante conseguido. Algunos niveles se revelan algo parecidos entre sí. Los personajes resultan algo simples.

PUNTUACIÓN TOTAL 81

S.C.A.R.S.
¡Al ataque!

Ubi Soft nos propone desfogar nuestro instinto animal compitiendo en carreras de un futuro lejano en el que el mundo es radicalmente distinto al que ya conocemos. Un juego de carreras en el que todas las argucias y trampas para conseguir la victoria serán herramientas más que necesarias.

VIVID IMAGE/UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN95), PLAYSTATION, N64**
V.Comentada: **PC CD (WIN95)**
ARCADE

Una de las cualidades de «S.C.A.R.S.» es su capacidad para llegar a sorprendernos con preciosistas efectos gráficos en la utilización de las luces.

Año 3.000 de nuestra era. El mundo está sumido bajo el control de 9 supercomputadoras cuya inteligencia y poder ha superado a la de sus creadores. La especie humana ha quedado relegada de tal forma que su única función es la de servir como instrumento de entretenimiento a tales engendros. Estas formidables máquinas han adquirido conciencia sobre sí mismas y emociones características del género humano. Así, han conseguido alcanzar sentimientos tan comunes como la satisfacción, la envidia o la desgana, por lo que para combatir su aburrimiento han encontrado un pasatiempo haciendo que los humanos compitan en peligrosas carreras. Para alcanzar la victoria, los conductores deben construir sofisticados coches que imiten a las especies animales de la tierra. Se pueden usar cuantas armas se desee para pulverizar a sus oponentes sobre diabólicos circuitos llenos de trampas, y sólo se puede ganar.

VENCER Y SOBREVIVIR

Éste más que explotado argumento, que bien podría servir como guión de unas de esas fastuosas películas de ciencia ficción que pasan sin pena ni gloria, será el escenario de fondo de «S.C.A.R.S».
Sin embargo, para un juego catalogado como arcade de carreras en 3D el argumento suele pasar a un segundo plano. Lo verdaderamente relevante de un título como éste es el nivel de diversión que puede llegar a ofrecer desde el primer momento. En este sentido el juego puede dar mucho de sí, ya que nos pone a los mandos de unos vehículos de dantesca apariencia que

En la parrilla de salida los embotellamientos serán nuestra principal preocupación, ya que si salimos perjudicados por un accidente, nuestra posición puede verse seriamente relegada.

Ser el primero, el ganador, será la única opción para poder salir con vida de cada carrera

poseen unas características muy especiales y con una gran variedad de carga de armas.

A lo largo de nueve enrevesados circuitos que presentan entornos muy distintos y con nombres como Isla Azteca, Cañon, Tubería, Cuchilla, o Montaña, podemos realizar carreras en las que medirnos a feroces oponentes. Sus formas imitan a la de especies como el león, la cobra, el rinoceronte o el tiburón tigre. Además, podemos confeccionar los circuitos haciendo combinaciones de los patrones ya existentes en el juego, hasta llegar a un total de 72 configuraciones diferentes.

Pero el aliciente más agraciado de este programa son los combates que se desarrollan en cada carrera, muy al estilo de «WipeOut». A lo largo de las pistas se sitúan unos items, estratégicamente

Las ambientacion exótica de «S.C.A.R.S» es muy distinta a la de otros juegos de coches, resultando impactante desde el primer momento.

colocados, que proveen a los coches participantes de armas y capacidades, tales como misiles, bombas de tiempo, boomerangs, escudos o un turbopropulsores, entre otras. Gracias a la trepidante acción que se desarrolla al intentar pulverizar a nuestros rivales esquivando sus ataques y procurando no perder posiciones, cada carrera puede resultar ciertamente emocionante. Todo esto si lo hacemos compartiendo el equipo con un oponente de carne y hueso se verá potenciado en gran medida, puesto que aquí es donde el juego alcanza su máximo esplendor. El inconveniente es que sólo se puede jugar contra otra persona desde el mismo equipo, ya sea consola u ordenador, con la consiguiente división de la pantalla en dos. Sorprendentemente, hoy en día, en un formato que ofrece tantas posibilidades como pueda ser el PC, la opción multijugador no se ha contemplado y esto le hace perder ciertos puntos.

Donde sí se ha puesto mucho empeño ha sido en representar un entorno gráfico muy cuidado. Desde el principio de cada carrera, y aunque el juego carece de animaciones y otras florituras que busquen el impacto visual, se hace notar la realización técnica en cuanto a gráficos se refiere. La atmósfera recreada es sobre todo muy colorista como suele se habitual en los títulos de consola. El motor 3D utilizado para el programa es capaz de realizar todo tipo de efectos de iluminación que destacan considerablemente, no tanto por utilizar la tecnología de efectos de luz bajo la aceleración por hardware, ya que esto está a la orden del dí,a sino por que artísticamente resultan muy atractivos. Desde las estelas dejadas por las luces de los vehículos hasta las explosiones, son preciosistas. En otros aspectos como el de la modelación de los coches o el de su comportamiento realista, «S.C.A.R.S.» mantiene un nivel bastante bueno con modelos complejos en lo que a comportamiento físico se refiere, pero que está superado por títulos que profundizan más en la conducción como es lógico.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 64 **ADICCIÓN 72**

Muy divertido, teniendo en cuenta que es un juego típico de consolas; los usuarios de PC pueden echar en falta algunas opciones. Gráficos muy coloristas y caricaturescos. Las armas son un punto a su favor, pero le falta algo de sustancia para entretener durante largo tiempo.

PUNTUACIÓN TOTAL 71

Andan las aguas revueltas en el añejo universo de las aventuras gráficas. Gráficos 2D vs. 3D, aventuras en primera o tercera persona, desarrollos clásicos frente a nuevos experimentos... Los enfrentamientos prometen ser apasionados, pero también apasionantes. Nos espera un invierno calentito...

El eterno conflicto

Resulta curioso constatar, aunque sólo sea durante unos segundos, la despareja personalidad de los aficionados a los distintos géneros que dan lugar a los videojuegos. Los forofos de los arcades o los programas deportivos, por ejemplo, reniegan de las viejas glorias en favor de las novedades con los últimos avances tecnológicos, aunque el desarrollo sea casi idéntico a su predecesor.
No ocurre lo mismo con los adoradores de las aventuras gráficas, o los vecinos de la caverna de al lado, autoproclamados Maniacos del Calabozo. Estos amantes de las buenas historias adornadas con desafíos inteligentes mantienen un gusto casi enfermizo por los clásicos, "vituperando", como diría Jesús Gil, otras excelentes opciones, únicamente porque disponen de vídeo digital, o el desarrollo mantiene una perspectiva en primera persona.
¿A qué viene el rollo ascético éste?, os estaréis preguntando. Pues, simplemente, a constatar el hecho de que, mientras muchos aficionados siguen votando a aventuras con más de seis años de antigüedad, las novedades previstas para los próximos meses en poco o en nada se parecen. ¿Es eso malo? Al contrario. Se llama futuro y, a tenor de lo que hemos podido comprobar, puede llegar a convencer hasta a aquellos aventureros más inmovilistas.

TERCERAS PARTES... EN 3D

Tras meses y meses de angustiosa espera, por fin puedo daros noticias, buenas noticias, de tres ansiadas terceras partes: «Broken Sword III», «MundoDisco III» y **«Simon the Sorcerer III».**
Todas mantienen un par de puntos en común: la confirmación de su publicación... y el salto a la tercera dimensión.
«Broken Sword III» aún lleva puestos los pañales. Revolution está trabajando en el motor tridimensional, y hasta principios del próximo año no podrá ofrecer las primeras imágenes.
«MundoDisco III», oficialmente bautizado como «MundoDisco Noir» lleva ya algún tiempo en desarrollo, pese a sufrir un ligero retraso debido a la confrontación surgida entre Perfect Entertainment, los creadores del juego, y Psygnosis. Esta tercera entrega aparecerá bajo el sello de GT Interactive. El juego contará la historia del primer detective privado del MundoDisco, parodiando todas las situaciones cotidianas de las películas policíacas. Los espías del Club ya han empezado a mover

LAS MEJORES

DEL MOMENTO

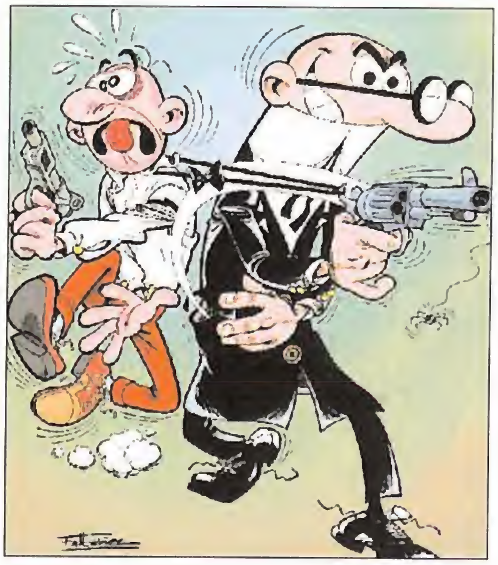
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- Broken Sword
- Leisure Suit Larry VII

TOP 5

- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- The Curse of Monkey Island
- Monkey Island II

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es



LENGUAS DE TRAPO

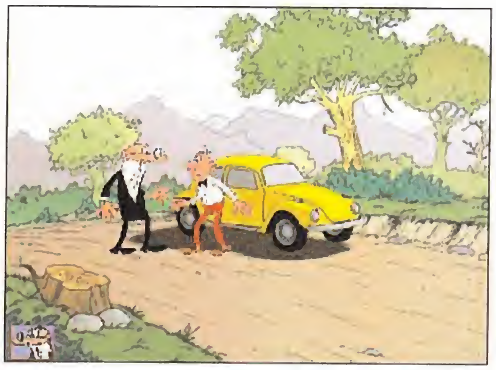
Pese al famoso dicho que se empeña en afirmar aquello de "una imagen vale más que mil palabras", Lenguas de Trapo demuestra la importancia de una frase bien dicha. El origen –un aficionado que nos ha escrito, un personaje de una aventura, o un programador– es lo de menos.

"Una aventura gráfica debe vender 67.000 copias sólo para cubrir los costes".
PC Data, empresa encargada de realizar encuestas informáticas en el mercado estadounidense.

"La tercera dimensión ha aportado otro personaje a las aventuras: la cámara. Aún tenemos que resolver la relación entre los personajes y la cámara".
Steven Hill, productor de «Gabriel Knight III».

"Sólo tengo este pollo de goma".
Una de las frases emblemáticas de la saga de la Isla del Mono. Remitida por Luis Melgar (Algeciras).

"Coge «Mario 64», mézclalo con «Doom», quita los saltos sobre las tortugas y los tiros, añade un mundo de fantasía y los habituales puzzles de las aventuras gráficas, y tendrás «Simon the Sorcerer III»".
–**Simon Woodroffe**, creador de la famosa saga «Simon the Sorcerer».



los hilos, por lo que es de suponer que, para el próximo mes, dispondremos de más información, más allá de algunas pantallas "extraoficiales" que han caído en mis manos (muy divertidas, por cierto).
Para terminar, nos espera «Simon the Sorcerer III», el, a priori, más ambicioso de todos estos proyectos. Adventure Soft ha dado a conocer los primeros detalles del juego, junto con algunas imágenes. El motor gráfico, semejante al de «Tomb Raider», incorporará unos impresionantes efectos de luz y un desarrollo clásico. Esto es algo que debe quedar bien claro: aunque las nuevas aventuras gráficas en 3D han sufrido un importante lavado de cara, el mecanismo de juego se mantiene invariable. Por tanto, habrá que seguir hablando con los personajes, recoger y utilizar objetos, y romperse la cabeza solucionando incontables acertijos.
El guión de «Simon the Sorcerer III» es todavía una incógnita. Lo único que se sabe es que la historia arrancará con el simpático mago Simon convertido en... ¡perro!, sí, habéis leído bien. A partir de aquí, cualquier cosa puede pasar...
Frente a este atractivo despliegue tecnológico, Zeta Multimedia nos ofrece una aventura de las de toda la vida, protagonizada por unos personajes de toda la vida y, además, realizada en nuestro país: **«El Sulfato Atómico».** Basada en uno de los tebeos de los entrañables Mortadelo y Filemón, el desarrollo sigue el esquema de «Maniac Mansion»: los dos protagonistas, cada uno con su propio inventario, deben realizar acciones juntos y por separado. Los gráficos y animaciones, calcadas de los originales, y las voces en castellano, garantizan el disfrute de los miles de incondicionales del genial Ibáñez.

ALGUNAS ACLARACIONES

Hace un par de meses pusimos al día los numerosos debates pendientes, que iremos tratando en próximas reuniones. Poco a poco, las opiniones al respecto nos van llegando. Antes de ofrecer los resultados definitivos, conviene matizar ciertos puntos. El debate que más pasión ha levantado es el de la posible inclusión del resto de aventuras en nuestro Club. De momento, las posturas a favor y en contra están muy igualadas, con una ligera ventaja por parte de los que aprueban una

ampliación. Es importante aclarar que la posible reforma únicamente admitiría las aventuras con toques de acción, no los juegos de acción con toques de aventura. Por tanto, títulos como «Blade Runner», «Dark Earth» o «Little Big Adventure», basados en las conversaciones y uso de objetos, tendrían cabida en el Club, pero no «Tomb Raider», al tratarse de un juego de acción y habilidad con algunas gotas de aventura. Igualmente, el debate 2D vs. 3D no hace referencia a las aventuras en primera o tercera persona, como piensa Rodrigo Cardeñosa, de Santander, sino a las aventuras con personajes en 2D –planos– o 3D –pueden verse desde distintos ángulos, al mover la cámara–.
Aún estáis a tiempo de participar en cualquiera de ellos.
Carlos Moya, de Tudela (Navarra), aún no se ha atrevido a opinar, pues se trata de un recién llegado al mundo de las aventuras. Acaba de adquirir «Monkey Island II» y «Day of the Tentacle» y necesita urgentemente las soluciones. Puedes encontrar unas fantásticas guías interactivas en el CD de los números 33 y 34 (Tercera Época). Para terminarte «Ark of Time» únicamente te queda realizar una acción. Es la siguiente: Mezcla la línea de plomada con el recipiente de agua y mételo en el frigorífico del laboratorio. Cuando se congele, pon el bote en la palanca que activa la puerta y el peso en la plomada. El hielo se derretirá y abrirá la puerta sin necesidad de que nadie empuje la palanca.
Esto es tan sólo un aperitivo de la reunión especial dedicada a resolver atascos, programada para el próximo número de Micromanía, en esta misma sección. Si algún acertijo se os resiste, escribid de inmediato a El Club de la Aventura. Dentro de 30 días, un buen puñado de fanáticos aventureros podrán volver a dormir por las noches...
¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

A punto de celebrar su primer aniversario, «The Curse of Monkey Island» mantiene su implacable dictadura entre Las Mejores del Momento, consolidada, paradójicamente, gracias a vuestros votos. Malos tiempos, en cambio, para «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», ausente del TOP 5. En la larga historia de El Club, es el primer mes que no ha recibido ni un solo voto...

TESOROS OLVIDADOS TOONSTRUCK. BURST.1996

La apatía del otoño parece un momento idóneo para introducir novedades. Inauguramos aquí un nuevo recuadro esporádico en el que recordaremos excelentes aventuras gráficas injustamente olvidadas.
El honor de estrenar esta sección recae en el excepcional «Toonstruck», sin duda, uno de los programas con mayores dosis de profesionalismo jamás publicados. No en vano, Virgin se gastó más de 1.000 millones de pesetas para contratar a los más importantes músicos, guionistas y dibujantes de Hollywood, con la intención de realizar la mejor aventura gráfica de todos los tiempos. En el aspecto gráfico y sonoro se puede decir, sin temor a equivocarnos, que lo consiguieron. Virgin España aportó su granito de arena con un impresionante doblaje de las voces. El guión también era bastante divertido, plagado de enigmas y situaciones graciosas. Únicamente la abundancia de diálogos intranscendentes y algunos personajes poco interesantes impidieron que alcanzase la perfección. Sin embargo, a tenor de la cifra de ventas suministrada por Virgin, sólo debieron comprarlo El Gran Tarkilmar y cuatro más.

¿Cuál fue la causa de tal injusticia? Quizás su aspecto gráfico tan pulido, que hizo pensar a muchos que se trataba de una película interactiva, con poca participación, cuando presenta la misma jugabilidad que «Day of the Tentacle».
Si queréis darle una oportunidad, podéis encontrar «Toonstruck» a precio reducido bajo el sello White Label de Virgin. No os arrepentiréis.

NO VAS A NECESITAR MÁS...
el CD·ROM de los juegos®
MAX
Más de 300 alucinantes juegos shareware
Preparados para disfrutarlos
directamente desde el CD-ROM
Sin necesidad de instalación.
Por Sólo 2995 Ptas.
PC cd-rom
MS-DOS
Windows 95 windows 98
NS Games
SECRET WEB NEWSOFT
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414
Disponible en grandes almacenes, quioscos y las mejores tiendas de informática

el CD-ROM de los juegos®
3D
Todos los mejores juegos 3D del Mundo, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.
Y también, más de 5.000 nuevos niveles para los juegos completos DOOM, DOOM II, DESCENT, DESCENT II, DUKE NUKEN 3-D, HERETIC, HEXEN, REDNECK RAMPAGE, RISE OF THE TRIAD y QUAKE.
¡PARA QUE NUNCA ACABE LA ACCIÓN!
Por sólo 2.995 Ptas.
NS Games
DISPONIBLE EN GRANDES ALMACENES, QUIOSCOS Y LAS MEJORES TIENDAS DE INFORMÁTICA
PC | CD-ROM | MS-DOS | Compatible Windows™95 y 98
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

La MEJOR y más EXTENSA recopilación de JUEGOS de la historia

la CAJA de los juegos

más de **5.000** juegos

Por sólo 5.995 Ptas.

Si, tus amigos tienen más JUEGOS que tú pero...
¿Alguno tiene 5.000?
Acción, aventuras al LÍMITE,
ARMAS invencibles,
sensaciones increibles,
VUELOS interplanetarios,
guerras espaciales,
COMPETICIONES,
velocidad endiablada,
miles y miles de
EXPERIENCIAS para que
tu imaginación se desborde.

4PC | CD-ROM | MS-DOS

NS Games — 4 pc cd — NEWSOFT

www.newsoft.es
wwwnewsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

Disponible en grandes almacenes, quioscos y las mejores tiendas de informática

NEW
GAMES
12
juegos
en versión
COMPLETA
+
7
gratis
para jugar
directamente
desde el CD-Rom
DISPONIBLE EN GRANDES
ALMACENES, QUIOSCOS Y
EN LAS MEJORES TIENDAS
DE INFORMATICA
Por sólo
5.995
Ptas.
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente:902 414 414

WINDOWS 95 compatible con WINDOWS 98
NI UNO VIVO
FRONTAL ATTACK
La ciudad se ha convertido en un infierno,
es la hora de defenderla de miles y miles
de malhechores que se han apropiado de ella.
DISPONIBLE EN QUIOSCOS,
GRANDES ALMACENES Y
LAS MEJORES
TIENDAS DE INFORMATICA
¡ LA ÚNICA ALTERNATIVA !
Por sólo
2.995
Ptas.
100% en CASTELLANO
NS Games
SECRET WEB NEWSOFT
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

¿HAY ALGO DESPUÉS DE LA MUERTE?
ALL DEAD
Maneja 6 personajes principales con diferentes armas.
Más de 30 monstruos y enemigos distintos.
espectaculares gráficos 3D
y además, más de 60 niveles.
Incluye transparencias y
efectos de iluminación.
POR SOLO
2.995
PTAS
DISPONIBLE EN QUIOSCOS,
GRANDES ALMACENES Y
LAS MEJORES
TIENDAS DE INFORMATICA
PC | CD ROM | WINDOWS™ 95 | 98
NS Games
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoft.usa.com
Atención al cliente:902 414 414

Combate cuerpo a cuerpo contra los más alucinantes enemigos. Todo lo anterior es historia. Disfruta de un subidón de adrenalina luchando en siniestros escenarios. Supera todo un **torneo** en el que tendrás que machacar a todos para salir victorioso o juega contra tus amigos en el

modo dos jugadores

Toda la tensión de los juegos de lucha la tienes aquí.

Por sólo **2.995** Ptas.

DISPONIBLE EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y LAS MEJORES TIENDAS DE INFORMÁTICA

PC | CD-Rom | MS-DOS | Compatible Windows 95 | y 98

NS Games

NEWSOFT

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

NAPIÓN 3D
¿Nunca te ha apetecido viajar por el tiempo?
Con NAPIÓN podrás visitar las épocas más remotas de la historia o convertirte en un ser microscópico y luchar dentro de tu propio cuerpo. Toda una aventura en 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso. Egipto, Grecia, La Edad Media, tu propia casa o, tal vez, tu propio estómago; todo está a tu alcance si acompañas a NAPIÓN en su increible aventura.
PC | CD-ROM | MSDOS | Compatible Windows™ 95 y 98
NS Games
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414
Por sólo
2.995
Ptas.
100% en CASTELLANO
Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.

¿creías que estábamos solos?
FEROZE
TODA LA EMOCIÓN DE LAS BATALLAS ESPACIALES.
TRES MODOS OPTATIVOS DE JUEGO.
DIRECTAMENTE DESDE EL CD-ROM.
POR SÓLO
2.995
PTAS.
DISPONIBLE EN QUIOSCOS,
GRANDES ALMACENES Y
LAS MEJORES
TIENDAS DE INFORMATICA
PC | CD-ROM | WINDOWS™ 95 | COMPATIBLE 98
NS Games
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

Might and Magic VI

The Mandate of Heaven

La situación en Enroth no es envidiable. Al menos, no para los mortales comunes. En cambio, para héroes y valientes, resulta ser terreno abonado y de interesante destino. Y, como es sabido, los maniacos del calabozo entran de lleno en la última clasificación. Pese a las virtudes anteriormente reseñadas, nunca está de más una ayudita en tan árdua tarea.

Y en esas estamos. Resulta que yo, Ferhergón, conozco Enroth de múltiples visitas previas a la desgracia que ahora les acomete, por lo que puedo resultar un cicerone adecuado para esos pasos. Os pongo al día.

Érase una vez un mundo pacífico y feliz, rico y sin desequilibrios geográficos. El rey de tan poca escabrosa nación era Roland Ironfist –de hecho, sigue siendo rey–. Sin embargo, un buen día se echó a la carretera para investigar unos asuntos que se cocían en el Noroeste de su reino, en Blackshire. Hacia allá fue nuestro monarca, con la mala fortuna de desaparecer, no se sabe muy bien por qué razón. Se han desechado diversas teorías relacionadas con el aspecto de su esposa, la reina Catherine, de la cual sigue profundamente enamorado.

Este hecho fue el primero de una serie de acontecimientos que ha colocado al país al borde de la catástrofe, y a sus habitantes, al de la locura. Junto a diversos cataclismos naturales –aparentemente– e invasiones de demonios en diversas localizaciones, se ha conformado una secta de las que podríamos llamar destructiva: la secta del Templo de Baa. Por un lado, la desaparición del rey ha dejado el poder descabezado, a la espera de la mayoría de edad del príncipe Nicolai. En su lugar, un comité de nobles trata, a duras penas, de dirigir los destinos de su pueblo. Pero, ya se sabe, cuando no quieras avanzar en un asunto,

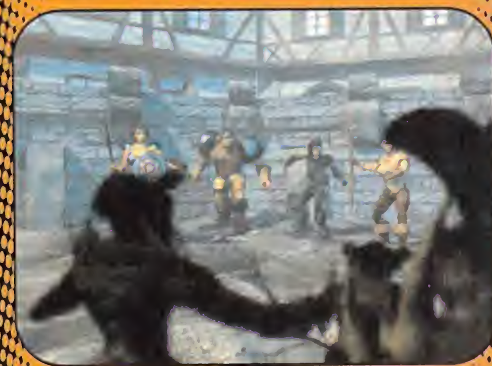
LA ÚLTIMA MALDICIÓ

monta un comité para resolverlo. Así, los nobles se entretienen en rencillas internas, y, entretanto, el Templo de Baa gana en poder.
Su doctrina es de las más esperanzadoras: se aproxima la destrucción del mundo. Claro que, visto lo visto, muchos de los lugareños no ven tan lejano ese suceso. El caso es que la secta tiene cada vez más y más afiliados, incluso alguno de los nobles del comité parece ser uno de ellos. Y también se dice que la secta tiene algo que ver con los demonios. En fin: una situación bastante apetecible para afrontar, la cual no estarán de más algunos consejos, como los que a continuación siguen.

FORMACIÓN DEL EQUIPO GANADOR

El primer paso de la aventura es, por supuesto, seleccionar los miembros del equipo que ha de afrontar los innumerables peligros que se presentan en Enroth. Sólo cuatro componentes podrán acceder a la gloria del triunfo sobre quienquiera que esté detrás del desaguisado. Es fundamental que el equipo esté equilibrado en su inicio, y se desarrolle de idéntica forma.

ÓN DE ENROTH



El aspecto más importante a tener en cuenta para esto es el de las habilidades, dado que éstas condicionan decisivamente las acciones de los héroes.

Las habilidades son de cuatro tipos: armas, armadura, magia y varios. Cada una de ellas afecta a un determinado tipo de acciones, como su nombre explica.

Dentro de las habilidades de armas, se distinguen las siguientes, según su tipo cuyo manejo permitan: bastón, espada, daga, hacha, lanza, arco y mazo. Así, sólo quien tenga, por ejemplo, la habilidad de la espada podrá manejar esta clase de armas. Facilita considerablemente –por razones que posteriormente se verán– el desarrollo de la aventura el que la mayoría de los héroes tengan la habilidad del arco.

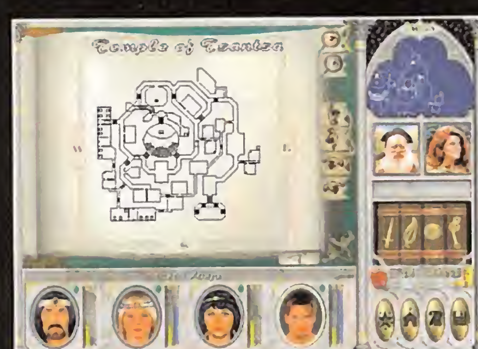
Las habilidades de armadura condicionan el tipo de ésta que el héroe puede llevar. Se tienen cuero, malla, metálica y manejo de escudo. La verdad es que este aspecto no es tan crítico como otros, pero sí interesa que todos los héroes puedan llevar una armadura de cuero, que son las que más se encuentran por el territorio.

Las habilidades de magia definen cuáles de los nueve tipos de magia pueden ser utilizados por el personaje. Las magias existentes son las de los elementos –Aire, Tierra, Fuego y Agua–, las sacerdotales –Espíritu, Cuerpo y Mente–, la de la Luz y la de la Oscuridad. Dado el gran número de magias disponibles, conviene especializar a los personajes para disponer de todos los hechizos posibles conforme vaya avanzando el juego.

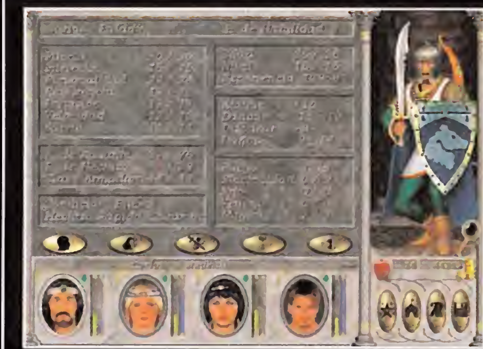
Es conveniente dedicar dos de los personajes a magias de los elementos, y los otros a magias sacerdotales. Ojo con aquellas clases que permiten tener ambos tipos de magia, pues luego no podrán acceder a la de Luz y la Oscuridad. Respecto a los segundos, conviene que los dos se hagan expertos en la magia del cuerpo, dado que es la única que dispone de hechizos de curación, muy útiles al comienzo del juego. En cuanto a las magias de la Luz y la Oscuridad, no se pueden incluir en los personajes al principio: las aprenderán cuando llegue el momento.

Finalmente, quedan las habilidades varias, que son de vital importancia, como deduciréis cuando las conozcáis. Son: Identificar Objeto, Desarmar Trampa, Comerciante, Reparar Objetos, Culturismo, Percepción, Meditación, Diplomacia y Aprendizaje. De éstas, hay varias en que hay que especializar un sólo personaje, a saber: Identificar objeto, Desarmar trampa, Comerciante y Reparar objeto. Por supuesto, hay que especializar a distintos personajes en cada una de ellas, y que se encarguen de hacer la correspondiente acción siempre que haya que realizarla. Tanto Meditación, como Culturismo y Aprendizaje, conviene que las tengan todos. Finalmente, Diplomacia y Percepción son, en mi opinión, prescindibles.

Os preguntaréis de dónde sale esta manía que me ha dado con especializar al grupo. La explicación es fácil, pero inimaginable en la fase de generación del grupo. Resulta que, para incrementar los puntos de cada habilidad sólo se puede hacer cuando el personaje sube de nivel. En ese momento, se le dan cinco puntos para que los reparta entre sus habilidades. Como quiera que es un número bajo –hay que tener en cuenta que pasar a mayores niveles en



Las pociones son bastante comunes en Enroth, y pueden ahorrarnos algún quebradero de cabeza



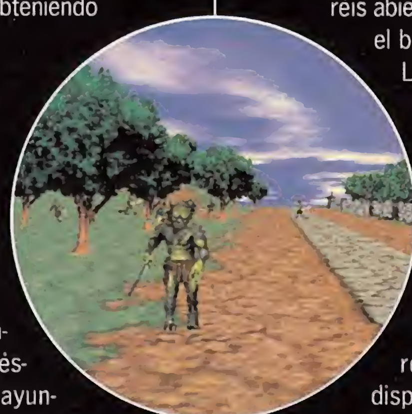
una habilidad requiere más puntos–, resulta poco práctico que todos sepan de todo, pues sabrán poco. Es mejor tener uno de los héroes con nivel 4 en Desarmar trampas –lo que requiere un consumo de 10 puntos– que todos con nivel 2 –12 puntos, y ninguno podrá abrir los cofres difíciles–.
Insisto en la importancia de especializar a los personajes desde el mismo comienzo de la aventura: elegid a qué se va a dedicar cada uno, y sed fieles a esa consigna cada vez que suban de nivel de experiencia.

BREVE REFERENCIA A LAS POCIONES

Las pociones son bastante comunes en Enroth, y pueden ahorrarnos algún quebradero de cabeza. Hay tres pociones básicas, que son la roja, la azul y la amarilla. Para elaborarlas necesitaréis un frasco de cristal y una planta de las tres que forman la variada flora.
Éstas son las frutas del bosque –para la pócima roja–, las semillas de amapola –pócima amarilla– y las raíces de Phirna –pócima azul–. La pócima roja repone los puntos de aguante, la azul los puntos de magia, y la amarilla incrementa todos los atributos durante un tiempo.

Estas pócimas se pueden combinar para encontrar otras muchas de interés. Así, la pócima púrpura –de mezclar la roja y la azul– sirve para curar el veneno. Si la púrpura se mezcla con una verde –producto de mezclar una amarilla y una azul– se obtiene una pócima que cura todas las enfermedades. A su vez, al mezclar esta última con una naranja, se obtiene otra que cura 100 puntos de aguante.
Por supuesto, no se trata aquí de detallar todas las posibles pócimas que permite la aventura, sino de orientaros para que sepáis cómo hacer las pruebas para ir obteniendo más y de mayor potencia.

LAS CIUDADES DE ENROTH



Las ciudades resultan puntos de parada obligatoria en nuestro recorrido por Enroth. Cuentan con un número de dependencias variables, según el tamaño de la ciudad. Entre éstas se encuentran el ayuntamiento, el banco, paradas de postas, herrerías, armerías, tiendas de objetos mágicos, posadas, gimnasios, templos, cofradías y sedes de las diferentes magias, donde podremos adquirir los hechizos correspondientes. En cada ciudad, el resto de las casas corresponde a sus pacíficos habitantes, que siempre tienen algo que aportar a la misión, por lo que conviene tratar con todos ellos. Esto conviene hacerlo de noche, ya que son los únicos que nos atenderán a estas horas.
Hablando de horarios, conviene conocer los mismos, para ahorrarse viajes en balde. El horario comercial normal es de 6 a.m. –¡menudo madrugón!– a 6 p.m. A estas horas encontraréis abiertas las tiendas, el gimnasio, el banco y la parada de postas. La posada tiene un horario nocturno, de 0 a.m. a 5 a.m. El templo abre el resto de las horas. Y, por supuesto, los que tienen jornada intensiva son los del ayuntamiento: 10 a.m. a 14 a.m. Quién lo pillara...
Entre los distintos pobladores encontraremos muchos dispuestos a haceros expertos en alguna habilidad. Claro que para eso tendrá que pasar algún tiempo. Más difícil será encontrar a aquellos que te pueden hacer

Maestro: sólo hay uno para cada habilidad, normalmente en lugares recónditos. Los que te hacen experto normalmente saben dónde encontrar a quien te puede hacer maestro.
Conviene apuntarse rápidamente a las distintas Cofradías de que se nos hable para adquirir las habilidades varias que se enumeraban en el apartado anterior. En cada ciudad suele haber un personaje que nos hará socios por una módica cantidad. También es de interés adquirir cuanto antes los hechizos de curación para aquellos de los personajes con magia sacerdotal que no dispongan de ninguno.
Respecto a la exploración de los poblados, no olvidéis que hay casas que tienen dos pisos. En el superior suele haber también habitantes con algo que decir; la escalera para llegar a la terraza suele estar en la parte posterior de los edificios. Si ves que hay bichos en la terraza, una buena y cómoda estrategia es abatirlos con tu arco desde la parte inferior.
El mobiliario urbano de las ciudades suele incluir también pozos y fuentes de los que es posible beber. Sus efectos son muy variados: incremento temporal o permanente de algunos atributos, enfermedades, veneno e incluso la muerte, por lo que conviene probarlas. Presentan especial interés aquellas fuentes que reponen los puntos de magia y aguante. Cada cierto tiempo se agotan pero, tras otro cierto periodo no muy largo, recobran sus propiedades, por lo que no hay que preocuparse por hacer un consumo abusivo de su agua.

También son de interés unas herraduras que podréis encontrar, apropiadamente, en los establos de las postas. Hay dos, de jugosa utilidad, ya que dan dos puntos de habilidad a los personajes que las utilicen, que luego podremos distribuir de la forma que nos parezca más adecuada.

PRIMEROS PASOS EN LA AVENTURA

Nuestro grupo comienza en las afueras de Nuevo Sorpigal, ciudad aparentemente pacífica. Sólo en apariencia, pues a poco que salgáis de la ciudad podréis descubrir que la zona está infestada de salteadores de caminos. Corresponden a dos especies: hechiceros y duendes. Los primeros se ubican al Sudeste de la ciudad, y se llega a su campamento por un camino que sale antes de llegar al puerto. El campamento de los segundos está situado al Nordeste.
Los campamentos de las criaturas suelen incorporar varios cofres. Ojo con ellos: no conviene abrirlos hasta que no tengáis algún personaje con la habilidad de Desarmar trampas. Lo mismo se puede decir para cualquier otra caja que encontréis en vuestra exploración. Obviamente, cuando uno de los héroes tenga la formación adecuada, hay que utilizarlo para abrir las cajas. Dentro encontraréis objetos de interés, normalmente más valiosos que los que llevan los bichos, y dinero.
Las distintas especies que encontremos en Enroth tienen algo en común: se dividen en tres clases de sujetos, de creciente dificultad. Se distinguen por sus colores. Los vestidos de verde son los más débiles de la especia; los de azul suelen tener algún poder especial; finalmente los de rojo constituyen la élite, y pueden ser considerablemente más difíciles de matar que sus congéneres. Nunca os confiéis

La asignación de habilidades a cada uno de los personajes será crucial para el buen hacer de los encargos

con ellos, aunque no tengáis problemas con los normales de la especie.
Respecto a la comarca de Nuevo Sorpigal, incluye la fortaleza de Goblinwatch, un templo abandonado de Baa, y la forja de Gharik en uno de los islotes del Noroeste. Los dos primeros calabozos deberiais visitarlos para ir ganando experiencia, pero el tercero de los citados habréis de dejarlo para mejor ocasión, ya que sus habitantes son muy duros de roer.
Hacia el Este, pegando a la costa, encontraréis la cabaña de Falagar, la conversación con quien os desvelará las primeras claves cara a resolver los problemas de Enroth. Básicamente, os viene a decir que sólo el Oráculo de Free Haven sabrá que hacer, y que para entrar a éste precisáis del permiso los seis Lords of Enroth, los miembros del Concilio Alto que sustituye interinamente el mandato del rey. Vamos, que nos pone un buen marroncito.

PERMISO PARA EL ORÁCULO DE FREE HAVEN

Pues bien, a ello habrá que dedicarse. Lo primero es localizar a los seis Lords, que apropiadamente viven en sus castillos. Cada uno de ellos, nos impondrá dos misiones.

Una de ellas es más bien honoraria y suele ser fácil, permitiendo promocionar a cada clase. Una vez realizada, os encomienda otra algo más compleja. Por ejemplo, Sir Osric Temper os encarga encontrar a un caballero que os nomine, tras lo cual los paladines pasan a ser Caballeros –los demás miembros del grupo, adquieren rango de Caballero Honorario–; tras esta primera tarea, os exige que toméis la Fortaleza del Warlord, hecho lo cual hace Campeones a los Paladines. Aparte de la belleza onomástica del nuevo título, también se incrementan considerablemente las estadísticas del personaje promocionado, por lo que conviene cumplir estas tareas, aún no siendo imprescindibles para finalizar la aventura con éxito.

La otra misión está directamente relacionada con nuestra petición para entrar al Oráculo de Free Haven. Suele consistir en un favorcillo que nos pide cada uno de los Lords, de acuerdo a sus intereses privados. Estas misiones son de diferentes naturalezas, no siempre bélicas.

Pero, ¿dónde están los castillos? A continuación os doy los nombres de los lords, la localización de sus castillos, la clase a la que promocionan y la misión a realizar para que os permitan entrar al Oráculo:

- Sir Osric Temper: Su castillo está en Free Haven; promociona a los Paladines; os pide que despejéis la avanzadilla de los diablos de Kriegspire.
- Lord Humphrey: vive en el castillo Ironfist; promociona a los guerreros; habéis de localizar el escudo Kilburn, en Blackshire
- Loretta Fleise: viven en el Castillo Saingle, en Caleta de Plata; promociona a los druidas; su misión os llevará a recorrer mundo, ya que tendréis que convencer a todas las casas de postas de que hagan una colusión de precios, para lo que habréis de visitarlas todas. En total hay 9, en los principales núcleos poblacionales.
- Lord Newman: vive en el castillo homónimo, que se ubica en Mist; promociona a los magos; el favor que os pide es el hallazgo de cierto reloj de arena que cree haber perdido en las forjas de Gharik.

• Lord Stone: su castillo está en la parte oriental de las Frozen Highlands; promociona a los sacerdotes; sólo os permitirá la entrada al Oráculo si localizáis al Príncipe de los Ladrones y se lo lleváis encadenado. Y ya se sabe que los ladrones o rateros viven donde las ratas.

• Lord Stromgard: la fortaleza del último de los lords está también en las Frozen Highlands, pero en su parte occidental, cerca de White Cap; promociona a los arqueros. Como misión os piede, ni más ni menos, que quitar el invierno de su tierra, para lo que habréis de tratar con un ermitaño estudioso del clima al que podréis encontrar en su cabaña sobre la cordillera de Kriegspire.

Lo cierto es que en el cumplimiento de estas misiones transcurrirá gran parte de nuestra aventura, y gracias a ellas nos conoceremos Enroth como la palma de la mano. Al mismo tiempo, los habitantes de las ciudades nos irán pidiendo ayuda en determinadas tareas, todas ellas recomendables de cumplir, pero, al fin y al cabo, innecesarias para salvar a Enroth.

Unas palabras sobre las formas de transporte son apropiadas ahora: lo más habitual es ir andando a cada sitio, pero hay que tener en cuenta que al pasar de una región a otra se consumen cinco días de tiempo. La alternativa inmediata es el uso de las diligencias y barcos, que ahorran bastante tiempo por un precio muy aceptable. Lo malo es que no funcionan todos los días, y tampoco cubren todos los destinos posibles de Enroth. Vamos, que nadie en su sano juicio os va a llevar a Dragonsand, al Valle del Paraiso o a Agua Dulce.

Por último, aunque no disponible desde el principio, está la magia, que es un método cómodo y rápido. Hay dos hechizos de transporte: Puerta de Ciudad y Baliza de Lloyd. Ambos corresponden a la Magia del Agua. El primero es explotable en cualquier nivel, aunque ambos alcanzan su máximo poder cuando el hechicero es Maestro en Agua. Lo que ocurre es que la baliza de Lloyd vale de muy poco si no eres Maestro.

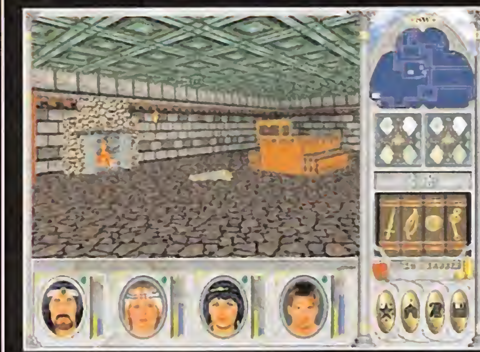
POR FIN, EL ORÁCULO

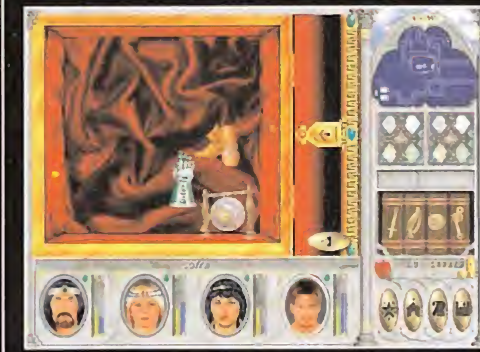
Cuando, tras mucho penar y haber satisfecho a los Seis nobles del Concilio, lleguemos al oráculo, tendremos una pequeña sorpresa. En efecto, sus enviados nos permiten la entrada, pero no todos. Uno de ellos es un traidor y un servidor de Baa: los rumores que habíamos escuchado se cumplen.

Para demostrar su traición habremos de introducirnos en el Templo Supremo de Baa, situado en la parte Sudeste de Kriegspire, bien vigilado por Minotauros. Una exploración minuciosa, aunque accidentada por los numerosos Sacerdotes de Baa, Druidas y Warlocks que lo habitan, nos permitirá encontrar una carta de un tal Zenofex al representante traidor. Al hacer entrega de esta prueba al Lord representado, destituirá de inmediato a su emisario. Y por fin abre quorum en el concilio del Oráculo y podremos conocerlo por dentro.

Pero no por Oráculo se mostrará locuaz con nosotros. No contentos con las recién cumplidas misiones, cuatro más nos esperan, dado que el Oráculo está desactivado. Para poder funcionar satisfactoriamente, necesita los cuatro Cristales de Memoria, emplazados en sus respectivos sitios.

Siempre habrá que desconfiar en extremo de todos los personajes que nos encontremos en Enroth





Los dichos cristales son el Alfa, el Beta, el Delta y el Epsilón; sus paraderos, los castillos Alamos, Kriegspire, Darkmore y el Templo Superior de Baa, respectivamente.

En las Aguas Infestadas de Anguilas, en su parte Norte, se levanta el castillo Alamos, de impresionante extensión, y adecuado aderezo de Magyares, Magos y Elementales del Aire. Su recorrido nos llevará a cinco árboles en que podremos leer unos crípticos mensajes.

Tales mensajes dan pistas sobre la palabra clave que habremos de pronunciar al llegar a la zona restringida. Para poder desentrañarlas, no olvidéis que el alfabeto inglés tiene sólo 26 letras... En la zona restringida, podremos hallar el primer Cristal de Memoria; por cierto, que no es nada fácil encontrar la citada zona: abrid bien los ojos cuando encontréis jaulas con cadáveres.

El castillo Kriegspire, ubicado en la comarca homónima, es de tamaño más manejable. Por desgracia, sus habitantes son más resistentes, consistiendo en minotauros, drakis y creaciones de Agar. Hay dos posibles entradas: una, rápida y poco recomendable, que os mete en el fragor de la batalla, es uno de los pozos del poblado. La otra es la convencional, en el cono del volcán. Aunque no venga a cuento ahora, este castillo presenta algo de interés para los que quieran llegar a Maestros Arqueros –cosa, por otro lado, muy recomendable–.

Volviendo al interior del castillo, el Cristal de Memoria descansa tras una verja que veremos a poco de entrar, a mano derecha. El problema es abrirla, ya que esto lo realiza un botoncito, inapropiadamente colocado entre cuatro salones amplios. Y es que estos salones tienen, todos y cada uno, sorpresa, como veréis al entrar. Id poco a poco.

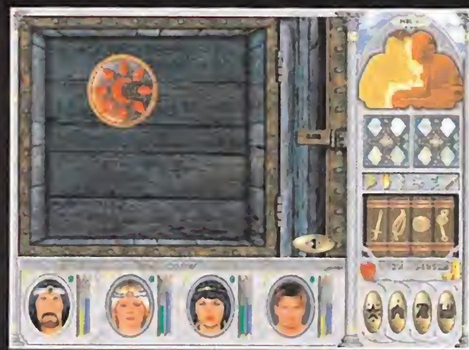
El castillo Darkmore está situado en las Ciénagas de los Muertos, sobre una escarpada montaña al Norte del pueblo Everham. Para alcanzarlo habremos de volar, o bien saltar de otra montaña cercana, a la que sí conduce un camino. Su interior está formado por enormes salones y construcciones interiores, por las que pululan ogros, liches y los temibles ojos voladores.

En algunos de los inmensos salones encontraremos unos cubos grandes suspendidos del techo. Estos cubos son azules, pero en sus proximidades habréis de buscar una palanca –cerca de ella suele haber el mensaje "Las ascuas rojas marcarán el camino"–. Al pulsarla, el cubo se vuelve rojo; y al tocarlo, se abre el camino hacia el interior del castillo. Encontraremos tres de estos cubos.

En las cercanías del último se halla el ansiado Cristal de Memoria; también en su parte superior, si exploramos bien, podremos hallar varios pergaminos con el hechizo Armageddon.

Para encontrar el último cristal que nos falta hay que visitar el templo Superior de Baa. En comparación con los anteriores, sus Sacerdotes de Baa, Espíritus de Fuego y Demonios, en cantidades moderadas, resultan una perita en dulce. Además, no es muy largo. El cristal está en sus profundidades, y para llegar a él se han de manejar unos puentes levadizos con las palancas al efecto.

Las malas noticias son que este templo está en la Isla del Ermitaño, muy lejos de cualquier lugar civilizado de Enroth. Y, además, está



vigilado por enormes y peligrosos Titanes, por Hidras y por Monstruos marinos.

AHORA SÍ, EL ORÁCULO

Pero, en fin, conseguiremos los cuatro cristalitos de marras, y activaremos el Oráculo de Free Haven, que nos dirá lo que hemos de hacer para salvar a Enroth de la invasión de diablos, de sus calamidades y hasta de la dinastía Ironfist.

Claro que no va a ser tan fácil. Las armas que necesitamos, Armas Antiguas, están en el Centro de Control, accesible desde el Oráculo, pero sólo si conseguimos un Cubo de Control. Y de estos sólo hay uno en Enroth, y en el lugar más inaccesible: la Tumba de Varn, en Dragonsand.

Sus habitantes son Genios y Guardianes de Varn. Y si te han parecido extensos los castillos, prepárate a ver lo que da de sí una pirámide. Una exploración en conciencia nos llevará a cinco pergaminos con las llamadas Virtudes de Varn, que realmente son el código secreto para abrir el Pozo de Varn. Este pozo está en el centro de la pirámide, en una sala en que las radiaciones dañan a nuestro grupo.

Las claves nos las van pidiendo en cada una de las piscinas que hay en dicha sala. El último requisito para que se abra el Pozo es que el que contesta a la última clave lleve la llave del cofre de Varn.

En este Pozo nos llevaremos una sorpresa, más bien un shock, ya que entraremos en contacto con los vestigios de lo que en Enroth llaman los Antiguos. No cuento más por no eliminar la sorpresa. El caso es que allí, en un curioso cofre, encontraremos el Cubo que nos ha pedido el Oráculo. Quien ahora ya no tendrá disculpas para entorpecer nuestro avance, y nos transportará al Centro de Control de los Antiguos donde podremos hacernos con un buen arsenal de las llamadas Armas Antiguas. También encontraremos una sala de entrenamiento donde aprender a usarlas –Pero, curiosamente, para hacernos Experto y Maestro en las mismas habremos de buscar personajes de Enroth–. Por cierto, conviene tener reservados para este acontecimiento unos cuantos puntos de habilidad que nos permitan hacernos rápidamente con el manejo de estas armas.

SALVAR A ENROTH

Y ya estamos casi en condiciones de salvar a Enroth. El Oráculo nos viene a decir que la única forma de hacerlo es destruir la madriguera de los Diablos. Para acabar con sus habitantes ya tenemos unas buenas armas; para acabar con su vivienda precisamos de un sofisticado hechizo. Y sólo hay una persona con suficiente habilidad mágica para proporcionárnoslo: Archibald, el hermano malo de Roland Ironfist, y tío de Nicolai.

Tras ser derrotado en batalla, Archibald fue congelado para evitar mayores maldades, y encerrado en la biblioteca del castillo de la familia. La única forma de devolverle la vida la conoce el príncipe heredero, Nicolai, con el que habremos de tratar de la materia. Pero, para ello, primero habremos de satisfacer su pasión por el circo. Un dato al respecto: el negocio del circo es eminentemente periódico, y sólo en determinados meses se puede disfrutar del mismo.

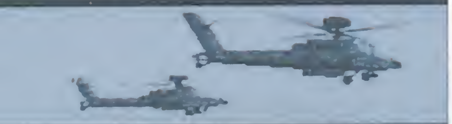
Hecho esto, Nicolai nos revelará la fórmula para conseguir la resurrección, así como el componente que necesita, el perdido Tercer Ojo. Para hacernos con éste, una atenta lectura de las últimas cartas recibidas del monarca antes de su desaparición puede ser muy útil.

Y ya sólo nos queda visitar la Colmena, al Noroeste de Agua Dulce, en lo alto de una montaña y con espléndidas vistas al Valle del Paraíso. Todo tipo de diablos tratarán de impedir nuestro paso; en concreto, hay un espléndido contingente nada más entrar. Los distintos recovecos de la Colmena ocultan llave del Centro. En su interior está el Generador, la fuente de la que brota la energía de los Diablos, y que sólo es seguro destruir si conocemos el hechizo de Archibald, y lo seguimos al pie de la letra. Si no, conseguiremos destruir a los Diablos... pero también algo más.

Es éste un buen momento para que vuestro cicerone, confiado de vuestras posibilidades, pero temeroso de tan improbable error, os deje a fin de volver a su cómoda y segura residencia. No dispares hasta que me haya ido. Y suerte.

Ferhergón

YA a la VENTA en vídeo
los números 1, 2 y 3
Inspirado en el exitoso vídeojuego
creado por CAPCOM, el famoso
estudio de animación MAD HOUSE
ha desarrollado esta Fabulosa
colección de 4 vídeos.
DYNAMIC IBERIA
OTAKU VISION
La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)
© 1997 CAPCOM / AMUSE. Licensed by CAPCOM Todos los derechos reservados.
VAMPIRE HUNTER
The Animated Series
De MAD HOUSE + CAPCOM,
una combinación gigante
que ha revolucionado
el mundo de la animación.
SELECTA VISION
SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku
VHS Digital
Hi-Fi Stereo



La moda de final de año es clara: la 2ª Guerra Mundial. Y ya son varias las empresas que han sacado simuladores referentes a este evento bélico. Incluso ya se ha hablado de alguno de ellos desde estas páginas. Ahora le toca el turno a un gran conocido, experto en simuladores de vuelo, aunque sólo tiene un título en el mercado. Claro está que éste es el "rey" desde hace muchos años. ¿Quién? No puede ser otro que Microsoft.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Combat Flight Simulator

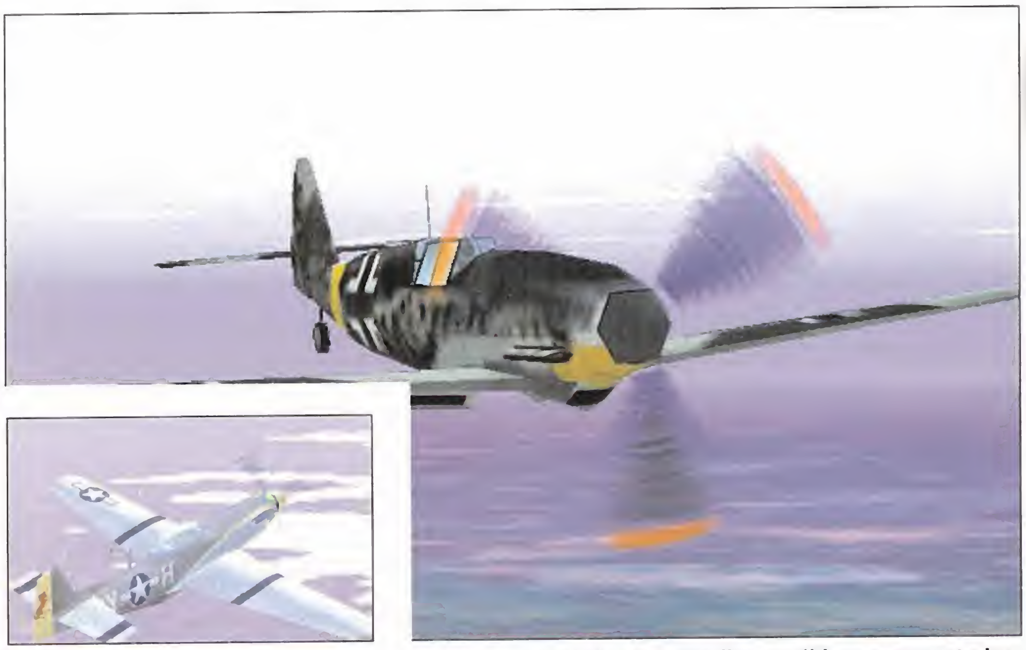
Un Rey con pistolas

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**

Hablando de Microsoft, la referencia obligada es «Flight Simulator». Ahora, las excelencias de este simulador se han adaptado para poder volar aviones de la Segunda Guerra Mundial –aunque antes ya se podían volar todo tipo de aviones creados por los usuarios–, se ha creado un modo de campaña, y se han enlatado una serie de misiones. Además, ahora se ponen en nuestras manos los aviones más relevantes de la Segunda Guerra Mundial, dependiendo del bando al que perteneciese.

PRIMERAS IMPRESIONES

Nuestras primeras impresiones con este simulador han sido muy gratas y memorables. Una sensación de realismo extremo, y una excelente respuesta durante el vuelo prometen una gran cantidad de horas de diversión y entretenimiento, sobre todo para aquellos que no disfrutan con las complejidades de los radares modernos, y además disfrutan del romanticismo y la nostalgia de aquellas bellas máquinas. El modelado de los gráficos y la aviónica nos ha sorprendido gratamente porque son muy buenos, aunque sobre todo lo más aceptable de ambos parámetros es la aviónica, equilibrada, correcta, y justa para cada caso y avión –hay una configuración muy variada de dificultades para poder volar desde el realismo extremo hasta tener en las manos un arcade–.



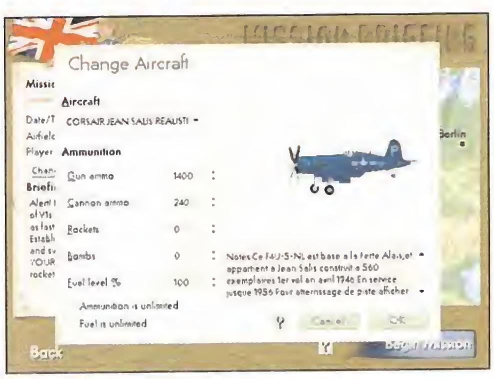
Los aviones están excelentemente modelados, con todos los detalles posibles representados. Además, la aviónica de cada uno es perfecta.

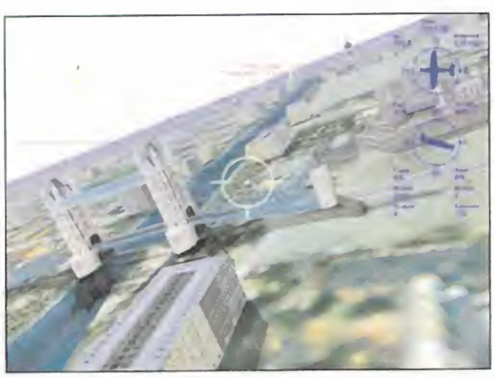
La manera de disfrutar a tope el "sim" es, inicialmente, configurar el juego con "todo a lo máximo". Es decir, tanto en gráficos como en detalles del terreno, y como en aspectos de inteligencia y aviónica, se sitúa en los grados más exigentes –esto nos da un calificación de dificultad del 100%–. La siguiente acción a realizar es más simple; sencillamente, saltar sobre una misión cualquiera, una de escolta. A partir de aquí, el estudio es minucioso y detallista.

El terreno, tal y como prometieron los chicos de Microsoft, está mejor resuelto que en la última versión de «Flight Simulator». Realmente, la calidad del suelo es tan buena como la de «European Air War», sólo que además la sensación de velocidad a baja es tan real que hasta en ciertos momentos asusta la posibilidad de sacudirse un castaña contra el suelo. La sensación de volar es fabulosa. El movimiento de las agujas del salpicadero, el sonido del motor, las caídas de estabilidad, el viento y el efecto de torsión de las hélices, la pesadez o la ligereza de los aviones... Todo, absolutamente todo se nota y se siente en el joystick.

Sólo un pequeño problema, aplicable al activar todos los gráficos al máximo, y es la pérdida de velocidad de frames por segundo. Si volamos con el cockpit activado, y dependiendo de la cantidad de objetos que haya en la pantalla, el ratio de frames por segundo puede fluctuar

Los chicos de Microsoft han resuelto el problema que tenían con la calidad de los terrenos





➤

Flaps arriba
Flaps abajo

El mes pasado, por problemas de logística, no pudimos estar con vosotros, pero aquí estamos de nuevo. Nos llama la atención la controversia que ha levantado el simulador «F15» de Jane/EA. Ha creado una división de opiniones increíble. Muchos de estos usuarios lo comparan, inevitablemente, con «F22 ADF» de DID. Curioso es también ver cómo éste también ha creado una gran diferencia de pareceres.

Para nuestro gusto, son dos de los mejores simuladores que hay en el mercado, sino los mejores. Es difícil encontrar diferencias conceptuales entre ambos, ya que su base es la mejor para un "sim" de combate aéreo. Evidentemente, cada uno está en su estilo, marcado por los programadores. «F15», siguiendo la pauta de Jane, es espectáculo puro. «F22 ADF», tal y como DID hace siempre, es seriedad y rigor al cien por cien, restándole espectáculo al combate. Aún así, ambos son serios y espectaculares, que nadie piense que «F15» es la juerga padre pero sin rigor, y que «F22 ADF» es tan serio que aburre a las ovejas. Cada uno ofrece dosis diferentes de cada concepto.

Tal vez las dos grandes diferencias sean los modos de campaña y los editores de misiones. Con respecto a lo primero, DID se lleva el gato al agua con «Total Air War», que como ya habéis podido leer desde estas páginas, es lo mejor del mercado en lo referente a campañas y estrategia. Con respecto al editor de misiones, «F15» es poderoso y muy completo, aunque el «TAW» del «F22 ADF» cubre también esta opción. Lo mejor del «F15» es que las misiones que se creen pueden ser volcadas a la red para disfrute de todo el mundo, con lo cual no hay límite para la dificultad y la imaginación –es como la edición de niveles para «Quake» y similares; los más locos crean las mayores locuras–.

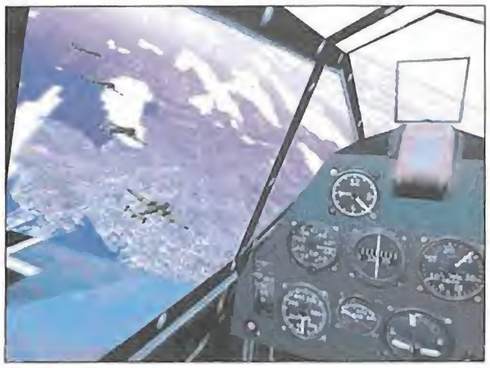
A nuestro gusto, ambos simuladores son buenos, y es difícil decir que uno es mejor que otro. Muchos de vosotros criticáis uno de los dos, debido a problemas técnicos. Tal vez esos problemas a veces no sean de los juegos, sino de vuestra configuración particular del ordenador y periféricos. Por otro lado, los "bugs" propios de cada simulador son cosa de las casas, y ambos juegos tienen los suyos. En este aspecto, el problema del "patch" para el «F15» en versión española, es fácil corregirlo. ¡La versión inglesa no da problemas!, así de simple. Está claro que esto es un retraso y una faena para los que no hablan inglés, así como para los que ya han comprado la versión española, pero no hay otra solución.

En fin, sabed que vuestras críticas y alabanzas entre estos dos simuladores lo que están haciendo es crear curiosidad e interés. Ahora bien, ¿qué pasará cuando «Falcon 4.0» salga...? No falta mucho, tal vez en las estanterías de EE.UU. esté para estas navidades. Los "beta-testers" cuentan maravillas, y se va a crear un modo on-line –estilo «War-Birds»– en tiempo real, con campañas que van a durar semanas y donde podremos pincharnos cada vez que queramos. Es decir, algo que supera el concepto de la campaña como hasta ahora se había entendido. ¿Suena bien?... ya lo veremos.

Saludos desde aire.

de 30 fps a 6 fps. Eso sí, a tope de resolución (1.280x1.024) bajo una tarjeta Matrox, y con un Pentium II 300. No está mal, suponemos que un PII 400 permitirá toda clase de displicencias. Así pues, si encontramos un enjambre de bombarderos –cosa habitual; hemos llegado a contar más de 50 B-17 Fortress en una sola formación–, junto con los aviones escolta y los cazas enemigos, aderezado todo con una densa carga de antiaérea, entonces merecerá la pena bajar un poco el detalle de los gráficos, con tal de tener movilidad suficiente.

El panel de cada avión está excelentemente reproducido, y además se puede contar con la ayuda de un pequeño radar de situación.



Las vistas de las ciudades y de los demás aviones es impactante, como la sensación de altura y de volar, que es muy completa.

DETALLES Y REALISMO EXTREMOS

Con respecto al cockpit de los aviones, el detalle es máximo. Al igual que ya ocurrió con «Fighter Duel» –en este caso fue revolucionario–, las agujas de los relojes, además de ser funcionales, se ven afectadas por las vibraciones de los aviones y los motores. Como novedad en un sim de Microsoft, cada avión presenta una fiel réplica del panel de mandos del original, siendo además absolutamente funcional, es decir, que es "cliqueable": podemos ejecutar todas las funciones desde el ratón, pulsando en los botones correspondientes del panel de mandos –un colega, no español, se ha montado un monitor de 21 pulgadas táctil. Es decir, el ratón responde en la pantalla al tacto, de tal manera que los instrumentos de vuelo funcionales son perfectos para ampliar el realismo a tope. ¡No me dijo el precio del monitor...!–

Si a todo este despliegue se le unen unos gráficos de excelentísima factura, está claro que el realismo que se vive es total. El sonido de cada motor es un copia exacta del sonido de cada uno de los aviones originales –desde el ronco y amenazador rugido del FW190 alemán, hasta el zumbido agudo de los Spitfire, pasando por el ronroneo de los motores Merlin–. De igual manera ocurre con el sonido de las ametralladoras y cañones, así como el de los daños e impactos sufridos. Por supuesto, todo esto aderezado con los sonidos de la radio, tal y como era en la época: era chasqueante, entrecortado, y de mala calidad –con un poco de práctica acabaremos entendiéndolo todo–.

Absolutamente todo está representado para hacernos creer que pilotamos un caza de la época

VENTANAS EN VUELO

Otra de las cosa más sorprendente de «Combat Flight Simulator» es la posibilidad de desplegar ventanas con diferentes vistas del vuelo, a la vez que mantenemos las vistas desde la cabina. Así podremos tener vigiladas las seis constantemente, aunque hacerlo de esta manera es hacer algo de trampa, ya que siempre se puede acudir a la vista de las seis de la manera correcta, girando la cabeza –había aviones que no ofrecían una gran visibilidad de la cola desde dentro de la cabina, y volar así es más realista, más puro–.

Otra ayuda que se puede disponer es una pequeña ventana de situación con respecto a los aviones enemigos, situada en la esquina superior izquierda, y transparente, con lo cual no resta nada de visibilidad. La información es simple pero completa, nuestro avión en el centro y los enemigos alrededor, aunque como lo comentado anteriormente, tampoco es real, y los puristas deberían eliminarlo. Incluso en el caso de que pilotemos sin las vistas del cockpit, disfrutaremos de una pantallita de ayuda que muestra los datos más básicos del vuelo –velocidad, altitud, ángulo de ataque, inclinación horizontal...–.

Gráficamente «C.F.S.» es excelente, el realismo del vuelo, la aviónica y el sonido son soberbios. Todo esto hace que el simulador te envuelva y te ambiente salvajemente. Además, se disfruta con el vídeo de presentación y con la ambientación del menú y de configuración.

Las misiones y el modo de campaña lo dejamos para el mes que viene. Todo en el mismo mes no cabe. Hasta el próximo numero.

G. "Sharky" C.

TECNOLOGÍA 90 **ADICCIÓN 93**

Los paisajes son espectaculares. La sensación de volar entre nubes de bombarderos es bestial. Muy realista. Ideal para nostálgicos de bellas máquinas voladoras. Difícil de volar. La aviónica está perfectamente modelada.

PUNTUACIÓN TOTAL 90

BYTE Connection

Mentiras arriesgadas

La primera vez que me presentaron a Frankie –un chaval de unas 25 primaveras y joven empleado en una cadena de supermercados– creo que mi interior se dio cuenta de que algo no encajaba en todo aquello. Niño prodigio a temprana edad, creador y programador de complejo software para empresas de ingeniería espacial, descubridor y destripador de las mil y unas claves secretas de los más perfectos y blindados equipos de las centrales de información de distintos países..., en resumen, "la perfección" de la ciencia de los datos reencarnada en un humanoide de unos 37 kilos de peso, de cabellos pelirrojos y con cara de "despiste total". ¿Qué hacía entonces tal "eminencia estelar" currando de sol a sol, vestido con un mono naranja fluorescente y en cuya espalda llevaba impreso el adhesivo de una gran chuleta de ternera donde se leía "Los productos Más Frescos del Barrio a la vuelta de la esquina"? Se podía tratar de uno de los "talentos desperdiciados" que por causa del destino u otras circunstancias adversas habían terminado en la lista del paro presentándose como: "Chico formal y competente. Experto en ordenadores. Programador versátil. Busco empleo frente a una "máquina registradora" –T.P.V. se dice ahora–, escaneando jamones y renderizando con el ojo derecho el "código de barras" de una lata de guisantes, mientras que con el izquierdo mira las esbeltas piernas de una guapa clienta que se agacha para recoger el monedero que se le ha caído".

No. Mis neuronas decían que alguna pieza del puzzle andaba suelta sin encajar por ahí. Y el enorme dossier de información que enseñaba a todos sus amigos y que él mismo decía resistirse a mostrar... "por no pecar de inmodestia ante tanto pobre palurdo de aquel pueblo que casi no venía en el mapa", también dejaba que desear si se le echaba un vistazo detenidamente. Allí, entre folios y fotografías, firmas y autógrafos de gente de todo el planetario –presidentes de estado, actores famosos, multimillonarios, etc.–, hasta la foto junto a un sonriente Bill Gates abrazado al tal Frankie y firmaba en el pie: "from William to the second more intelligent man all over the world...", se echaban en falta cosas como los títulos y sellos oficiales de los Estamentos por los que –también según él– había pasado y "... dejado sólida huella para la posteridad".

¿Y las fotos? Cualquiera con una modesta computadora y una impresora competente ha hecho alguna vez un montajillo de esos donde uno se pega "el propio careto" encima del David Copperfield de la "afoto", para salir al lado de la Schiffer y engordar junto a los colegas diciendo cosas como "¡Esta tía está loquita por mis huesos!, ¿o es que no lo veis?". La verdad es que la calidad fotográfica quedaba impecable –aún visionada de muy de cerca– pero, ¿y la peli del Tom Hanks junto al mismísimo J.F. Kennedy dándose la mano como buenos amiguitos desde el cole? Perfecto ¿no? Pues algo parecido.

Sí. Esto tenía el aspecto de tratarse de un "engañoso y fraudulento" asunto, con algún raro propósito. Pero esto que digo, no lo pude comprobar hasta pasados dos meses desde aquel primer encuentro, donde mi amigo Martínez –el banquero– me presentó a aquel pseudo-Einstein –su nuevo cliente de la entidad– que había abierto una cuantiosa cuenta a los tres días de establecerse en el pueblo. Fue un miércoles por la tarde cuando nos citamos en mi piso para cenar. Martínez quedó en comprar bebida, yo preparé la cena y el tal "Frankie Mertens" prometió encargarse del postre –que también dijo– preparaba con perfección de repostero. Después de la comida, y mientras degustábamos una copa de licor de avellanas, estuvimos charlando acerca de nuestros respectivos hobbies. Yo, como buen videojugador, dispuse echar una partidita en el ordenador para ver quién pagaría el almuerzo del día siguiente. El juego elegido al azar fue el clásico «Doom». Mi amigo Martínez –al que le encantaban las apuestas– fue el primero en sentarse a disparar. Yo elegí segundo y el tal Frankie jugaría en último lugar. A Martínez lo derribaron rápidamente –apenas estuvo un minuto con el joystick en la mano–. Llegó mi turno de juego, y me dispuse a repartir "plomo a granel" para todo bicharraco que asomase "la jeta" al girar la esquina. A pesar de mi larga experiencia y quizá por culpa de la opípara cena, no tardaron mucho en abatirme a mordiscos. Frankie empezó a jugar y estuvo más de un cuarto de hora sin parpadear matando monstruos hasta por los codos. ¿También era el tipo éste un hacha en esto de los juegos de ordenador? Y cuando empecé a sentir envidia de él, vi como sus ojos empezaron a destellar volviéndose de un color rojo brillante. Su cuerpo empezó a dar sacudidas y cayó del asiento hacia atrás echando humo por las orejas. El lateral de su cabeza se abrió, y salió una lámina metálica con una tarjetita de aluminio que decía: "PROTOTIPO Z-3PO DE ANDROIDE ESPÍA PARA INFILTRADO MUNDIAL. EN CASO DE AVERÍA, GUARDEN EL SECRETO Y LLAMEN AL TELÉFONO (714) 562-1743. GRACIAS". Mientras Martínez y yo lo mirábamos, cogí el móvil y empecé a marcar. –¿Oiga? ¿Es la Central esa de espionaje? –dije con tono irónico–. Miren, es que les ha estropeado el bicho este y llamamos para que vengan a recogerlo con la grúa. Creemos que ha sido el licor y los videojuegos. Por cierto, ¡chamuscado huele fatal!

Rafael Rueda

CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
¡ATENCIÓN SOCIOS!
Regalamos una "ENCICLOPEDIA SALVAT 1998" por cada compra superior a 5.000 pts. de Software y/o Hardware PC.
PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES
SALVAT MULTIMEDIA
ULTIMA EDICIÓN 1998 TOTALMENTE ACTUALIZADA
Enciclopedia MULTIMEDIA SALVAT
0 Pts. !
ENCARTA '99
12.990 Ptas.
FIFA '99
4.995 Ptas.
SIDEWINDER WHEEL FORCE FEEDBACK
34.900 Ptas.
TOMB RAIDER III
6.495 Ptas.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/12/98 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo se hace para que Dickson baje de su habitación?

Jaime Sánchez. Alicante.

Habla con la bailarina, con la que comentarás que estás buscando a Dickson, que tiene la otra calavera de oro. Ésta no está segura, pero tras recibir una descripción –moreno, barba, tuerto, botas, le huele el aliento y es arbitro de baloncesto– admite que está en la habitación de al lado... Dirígete de inmediato al campanario y salta desde allí al balcón del malvado forajido –sino, hay que repetir el proceso de facilitar la descripción correcta–. Él se despierta y baja para jugar al póker con el sheriff llevándose la calavera, pero tras abrir un cajón, encuentra un manual sobre el susodicho juego, que lee.

BROKEN SWORD 2

¿Qué se hace en la Galería Glease?

Agustín Serrano. Murcia.

Tras hablar con el hombre –un crítico de arte– sobre Oubier, y con Glease, que te da algunas pistas sobre embarcos en los muelles de Marsella, debes emplear sus tácticas ladinas, tienes que servir dos generosas raciones al crítico en su copa provocando su embriaguez, pérdida de equilibrio, destroce de existencias y la desesperación del poseedor de la galería de arte. En medio de la confusión, acércate a las cajas de embalaje del fondo. Tras mirar el cajón de embalaje, hay que palparlo y luego recoger la etiqueta y examinarla; Condor Transgloval. Ahora debes examinar de nuevo la hoja del diario que encontraste en la casa de Oubier.

HOLLYWOOD MONSTERS

En las minas del hombre lobo, ¿cómo cambio la varilla del ciego?

Alberto Llorente. Madrid.

Las dos palancas bajadas conducen a una cascada de fría agua pura sin contaminar. La ponchera servirá para que Ron tome unas muestras. Con la palanca izquierda en el centro y la derecha abajo, Ron accede a la zona donde está la caseta de las herramientas. Tras mirar a una cosa colgada, Ron recoge el gorro de aviador y la pala. Con la palanca izquierda-abajo y la derecha centrada, Ron se encuentra con unas girl-scouts que resultan ser "fans" del Hombre Lobo; es interesante mencionar que ellas tienen una baraja de cartas. Con la palanca izquierda situada en el centro y la derecha arriba, Ron encuentra al minero, que resulta ser, obviamente, otro hermano Hecker, Karl. Tras hablar con él, Ron le registra la caja, encontrando un calcetín viejo y una llave. También aprovecha Ron para hacerle el cambiazo de varitas cuando la tenga situada a la izquierda. ¿No te sale? Pues habla con el ciego de la varita. Las dos palancas arriba conducen a unas escaleras que concluyen en una puerta cerrada. Usando la llave de Karl para abrir la puerta, Ron recoge el libro sobre diamantes y lo abre. Encuentra una carta del tercer hermano Hecker desde la esfinge egipcia. La abre y examina el papiro. Lee la carta. El trofeo está en la gruta colocando la palanca izquierda abajo y la derecha arriba, mas no puede recogerse.

SHERLOCK HOLMES

¿Qué hay que hacer en la taberna St. Bernard?

Marcos Arís. Pontevedra.

Allí encontrarás dos personas jugando una partida y un tercer hombre que los observa. Pide información a este último sobre Antonio Caruso y, a cambio de dinero, el hombre te dirá que preguntes al jugador de la gorra. Sin embargo, dicho jugador te enviará de nuevo al primer hombre. En ese momento, el otro jugador intervendrá en la conversación. Comentará que sabe el domicilio de Antonio, pero que no le gustaba hablar con policías ni nada parecido. Habla entonces con el camarero, e indirectamente obtendrás información acerca de la esposa del hombre del traje amarillo. Así podrás hablar de nuevo con él y amenazarlo con revelar a su esposa que tenía relaciones con otra mujer, como habías descubierto examinando su traje. El jugador comprenderá que sabes demasiado y te dará sin rechistar la dirección de Antonio.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo se gana el duelo de pistolas?

Antonio Burrero. Valladolid.

Cuando te dan a escoger el armamento para el duelo, hay que cerrar las tapas de las cajas de las pistolas para poder seleccionar el banjo que hay detrás. El duelo empieza, y es uno de guitarristas, hay que repetir los acordes que Van Helgen hace. En el modo normal las cuerdas del banjo aparecen en texto debajo, pero sólo es cuestión de pulsar las cuerdas que acaban cada acorde igual que Van. Sin embargo, al final, Van Helgen se arranca con un solo de guitarra así que vuelve a las cajas de armamento, recoge una pistola, y dispara sobre el banjo.

¿Cómo consigo el libro de la isla Blood?

Luis Fernando. E-mail.

Hay que convencer al camarero de que hay un parecido con la familia Sopabuena. Recorta la cara del retrato de uno de los Sopabuena, coloca el retrato recortado en la ventana de la puerta izquierda, entra en la habitación y mira por la ventana. Esto convencerá al camarero. Debes conocer a la perfección la historia de la familia Sopabuena; para ello debes entrar en la habitación de la derecha para lo cual necesitarás la tarjeta de Stan. Ya en el interior, tirando de la cama plegable, aparece un cadáver y sobre él el libro; hay que usar en la cama los clavos del ataúd que usaron contigo y el clavo del retrato del antepasado Sopabuena. Así remachado, la cama no vuelve a plegarse, recoge el libro, habla con el camarero.

¿Cómo se consigue que el barril explote tras colocar en el brazo del mono el barril con la cuerda con aceite?

Carlos Gil. Las Palmas de G.C.

Tienes que esperar a que aparezca LeChuck y usar la pimienta con él.

¿Cómo se coge el anillo para el diamante para poder salvar a Elaine?

Sergio Estévez. Madrid.

Debes entrar en la habitación de la derecha usando la tarjeta de Stan, debes tirar de la cama, hay que usar en la cama los clavos del ataúd que usaron contigo y el clavo del retrato del antepasado Sopabuena. Recoge el libro, habla con el camarero y éste aceptará tu origen; suicídate de nuevo. Habla con la fantasma, sigue hacia el Oeste para encontrar salida a este panteón. Recoge a Murray, entabla una conversación con Mort, el enterrador, a través de la grieta de la pared, recoge la linterna usando el brazo esquelético, usa a Murray en la grieta y luego la linterna sobre Murray. Antes de irte debes coger la palanca. Ya en el hotel, va a la cámara de la derecha, y tras usar la palanca sobre las maderas del agujero, la vuelve a usar para desclavar la cama, levantando, entre otras cosas, la maldición de la fantasma de la cripta, pudiendo coger el anillo.

En el Megamonkey, ¿Cómo le quito el caramelo de la boca al barbero?

Christian Lago. Valencia.

Hay que empujar dos veces a Bill, pues se lo está comiendo.

¿Cómo se vence con los Cábers?

Javier Chico. Badajoz.

Con Haggis habrá que hacer trampa, como de costumbre; en la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayuda del cuchillo dentado de la pollería, el tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente que hay una que ni puesta expresamente en la playa, ante la fortaleza, como objeto luminoso o algo parecido. Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho todo esto, se puede retar abiertamente a Haggis sin temer que hagas el ridículo más espantoso.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

¡Vuelve a Centro MAIL por Navidaaaaaaaaaaaad!

APOLLO 18

Experimenta el Programa Espacial Apolo poniéndote al mando de la primera misión Apolo de los Estados Unidos. Controles realistas del módulo de mando de la nave espacial. Increíble animación. Interactividad del jugador asegurada.

MADTRAX

Enfréntate a la carrera de coches más peligrosa del mundo. 17 pistas, misiles, minas y otras armas destructoras a tu disposición. Atraviesa desiertos, glaciares, montañas, escenarios cubiertos por la niebla, etc. 20 modelos de coches distintos.

HUGO Rio Salvaje

Ayuda a Hugo. a encontrar la salida en esta estimulante aventura en la que tendrás que afrontar varios peligros. Una malvada bruja llamada Scylla ha raptado a la familia de Hugo y éste tiene que liberarles 4 magníficos escenarios.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

STARCRAFT

PC CD

Seguidamente os facilitamos más trucos sobre este apasionante juego de estrategia de Sierra, complementando así los ya dados hace algún tiempo:
pieru: Acceso a todas las unidades
medieval man: Proporciona a vuestras unidades todas las mejoras.
man over game: Venceréis en la misión en la que estéis.
Heal me: La siguiente unidad seleccionada explotará.
noglues: Los enemigos no pueden usar magia.
game over man: Final de la partida.
operation cwal: Construcción rápida.
the gathering: Infinito poder psíquico.
Show me the money: Proporciona minerales y gas.

ONE

PLAYSTATION

Estos son los passwords y los trucos para este juego tan destructivo de PlayStation:
Nivel 2: DIYGIXRA
Nivel 3: KCSVJTJB
Nivel 4: RWLKLPBC
Nivel 5: YQFZMLTC
Nivel 6: FLZNOHLD

Para conseguir vida infinita, tendréis que introducir en la pantalla de passwords: **DIEFOOLS**.
Para conseguir todas las armas complementarias, el password a introducir será: **MAXPOWER**.
Para poder elegir el nivel en el que queremos jugar, habrá que introducir el siguiente password: **HEVYFEET**.

RAINBOW SIX

PC CD

Los siguientes códigos para un juego de acción y estrategia como «Rainbow Six» deberán ser introducidos durante el desarrollo de una misión cualquiera para obtener unas sabrosas ventajas, pulsando antes ENTER para sacar la barra de mensajes, e introduciendo a continuación las claves siguientes:
TEAMGOD: Modo dios para el equipo.
AVATARGOD: Modo dios para el jugador.
STUMPY: Jugadores agachados, encorbados
CLODHOPPER: Hace que los personajes tengan los pies y las manos gigantes.
MEGANOGGIN: Hace que los personajes tenga la cabeza supergrande.
BIGNOGGIN: Hace que los personajes tengan la cabeza grande.
5FINGERDISCOUNT: Recarga la munición.
NOBRAINER: Desactiva la inteligencia artificial.
TURNPUNCHKICK: Cambia el aspecto de los personajes de 3D a 2D
1-900: Respiración pesada.
EXPLORE: Activa las condiciones de los objetivos.

KLINGON HONOR GUARD

PC CD

Este truco para el «Klingon Honor Guard» es tan sencillo como efectivo. Simplemente, lo único que tendréis que introducir son las siguientes palabras mientras estéis en cualquier momento del juego:
God: Conseguiréis la invulnerabilidad total.
Ghost: Podréis atravesar las paredes como un fantasma.

MEGAMAN X4

PC CD/PLAYSTATION

Para derrotar a los enemigos de final de fase, es muy útil saber qué arma es la más efectiva contra ellos. Esa es la información que aquí os ofrecemos y que es válida tanto para PC como PlayStation:
Dragoon: El arma de Owl.
Owl: El arma de Cyberpeacock.
Spider: El arma de Beast.
Beast: El arma de Ray.
Ray: El arma de Walrus.
Walrus: El arma de Dragoon.
Mushroom: El arma de Spider.

Los trucos que os ofrecemos a continuación, pertenecen también a «Megaman X4», pero en esta ocasión, solamente para la versión de PlayStation:
Cuando estéis en la pantalla de selección de personaje, situad el cursor sobre Mega Man X y presionad círculo, círculo, derecha seis veces, presionad y mantened L1 y R2 y presionad X. Si lo hacéis correctamente, podréis seleccionar a Dark Mega Man, que tendrá la habilidad de realizar el

Giga Attack siempre que quiera, una vez que entre en cualquiera de las cápsulas del Dr. Light.
Para jugar con Dark Zero, en la pantalla de selección de personaje, moved el cursor hacia Zero. Presionad y mantened R1 y presionad derecha seis veces. A continuación liberad R1 y después apretad círculo y X.

CENTRO MAIL
www.centromail.es
Centro MAIL, Centro MAIL, dulce Centro MAIL
Videojuegos y Consolas, Todo en Centro MAIL
¡Vuelve a Centro MAIL por Navidaaaaaaaaaad!
5.990 Pts.
FUSION gamepad
Exclusivo diseño robusto y ergonómico. Compatible con puerto USB. 10 botones para un completo control del juego.
FORMULA SPRINT
Fácil instalación y calibrado. Diseño ergonómico que permite un excelente y cómodo control. 4 botones de acción rápida. Aceleración precisa. Incluye pedales.
12.990 Pts.
3.990 Pts.
PREMIER PAD
Control de 8 direcciones. 8 botones de acción rápida. Gatillos delanteros. Forma ergonómica. Controlador de juegos multijugador.
Gatillo ergonómico de disparo rápido. 3 botones, 1 gatillo y hat de 4 posiciones. Base más pesada.
TOP GUN
5.990 Pts.
DISPONIBLE CON CONECTOR USB POR 8.990 Ptas.
THRUSTMASTER
HEREDEROS DE NOSTROMO
Toda la precisión del Top Gun. Incluye THROTTLE WHEEL para mejorar las prestaciones de tu simulador de vuelo.
TOP GUN PLATINUM
7.990 Pts.

Por Santiago Erice

Pop de toda la vida

THE BOLIVIANS

En las canciones de The Bolivians el pop guitarrero de toda la vida encuentra un cauce de expresión. Es la misma senda que, salvando las diferencias, marcaron en su día Lennon y McCartney cuando no tenían el día baboso; Elvis Costello en sus más brillantes, jóvenes y divertidos estribillos pop; o The Kinks. Canciones tristes o alegres, para bailar o para soñar, pero siempre con cristalinas melodías.

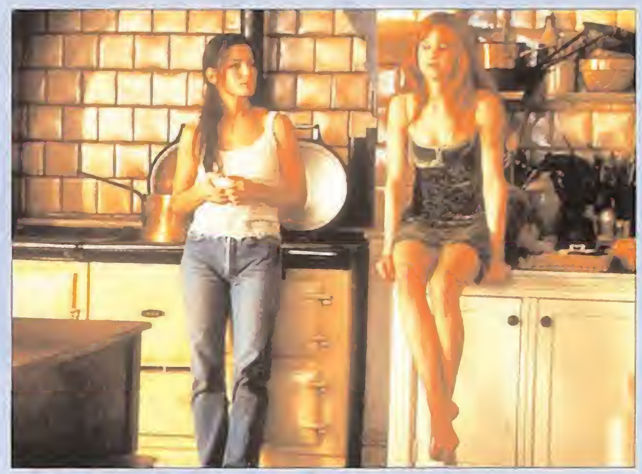
Trío madrileño formado por Carlos Oliver –voz y bajo–, José Nortes –guitarra– y Enzo Filippone –batería–, The Bolivians acaba de debutar con un álbum de título homónimo que incluye 13 canciones. Sus componentes han militado anteriormente en bandas más o menos conocidas en el circuito independiente de la capital como Ex-Crocodiles.

Prácticamente magia

HISTORIAS DE BRUJAS

Basada en un best-seller de la escritora Alice Hoffman, «Prácticamente Magia» cuenta la historia de varias generaciones de brujas a partir de las aventuras y desventuras de Sally –Sandra Bullock– y Gilliam –Nicole Kidman–. Sus hechizos y bebedizos no son malignos, pero a menudo desencadenan algún tipo de catástrofe y, para desgracia de ambas, llevan aparejados una pequeña maldición: los tipos de los que se enamoren sus autoras morirán pronto.

A partir de este esquema, el director Griffin Dunne –«Adictos al Amor»– ha dado forma a una película romántica en clave de comedia –a ratos de media sonrisa, a ratos de catástrofe y disparate, a ratos agridulce– en la que no faltan fantasmas, levitaciones o la casa ideal para cualquier bruja que se precie de serlo. De más está decir que el esquema se sostiene en torno al enfrentamiento cinematográfico entre Bullock y Kidman, dos casi hermanas tan opuestas como complementarias.



Live in Alcobendas

SUBLEVADOS

El disco «Live in Alcobendas» suena menos existencial que «Made in Japan», pero al fin y al cabo Sublevados no son los Purple, ni han actuado en Japón, ni siquiera han grabado su debut en directo. Lo que ocurre es que vienen de Alcobendas y San Sebastián de los Reyes, made in Madrid, y no pretenden ser unos virgueros con las guitarras ni sacarles las pelas al personal descaradamente viviendo de las rentas.

Ellos son Sergio, Pelos Apachete y Jose; unos chicos de barrio que sin más pretensiones que las de divertir, cuentan sus cosas a ritmo de música callejera. Política y musicalmente incorrectos para izquierda, centro y derecha; siempre reivindicativos y sin malditas ganas de pasar a la posteridad; poseen una extraña facilidad para componer himnos para amenizar las horas de marcha.

Vuelve **Disney** en navidad

MULAN

Como los anuncios de colonias, los belenes y las compras compulsivas, un año más vuelve Disney en Navidad. Papás, tíos y abuelos ya tienen excusa para ir con los niños al cine a comer palomitas; se llama «Mulan» y celebra el 75 aniversario de la creación de los estudios que más clásicos de animación han aportado a la pantalla grande.
«Mulan» está inspirada en una leyenda china convenientemene filtrada para mantener el toque de la factoría y, por supuesto, cuenta con las típicas canciones ñoñas que nos atormentarán durante meses.

La historia que narra «Mulan» es la de una joven que se disfraza de hombre para luchar, junto a su simpático dragón, contra los ejércitos de hunos que invaden su país. Aventuras, risas, acción, sentimentalismo y moralina para mantener unida a toda la familia durante, al menos, hora y media de proyección.

Acción, risas y mamporros

HORA PUNTA

Acción, risas y mamporros se dan cita a partes más o menos iguales en «Hora Punta», una película realizada para el lucimiento exclusivo de Jackie Chan, el actor de serie B de Hong Kong que ningún sesudo crítico cinematográfico invitaría a comer, y Chris Tucker, un negro incapaz de mantener la boca cerrada ni amenazándole con pasar un fin de semana en una sede del Ku Klux Kan. Ambos dan vida a un par de polis dispuestos a desentrañar un caso de secuestro y... ¿a alguien le importa de verdad como sigue el argumento?
Éste es al fin y al cabo sólo una excusa para ver las piruetas y oír los chistes de la pareja protagonista. Dirigida por Brett Ratner –primero realizador de videoclips, ahora de pelis como «El Dinero es lo Primero»–, «Hora Punta» es un largometraje sin concesiones al pensamiento. Las escenas se suceden a ritmo frenético y el seguidor del género goza de ellas casi sin tiempo para respirar. Chicas sensibles, hippys cuarentones y cinéfilos de arte y ensayo, abstenerse.

Caleidoscópico

ESTEREOCÉANO

Las doce canciones de «Caleidoscópico», el álbum de debut de Estereocéano, pasan de la melodía pop de toda la vida a los sonidos caribeños, del rap al baile, del dub a las influencias de Golpes Bajos, sin prejuicios y con naturalidad. Con la ayuda de Big Toxic a la producción el grupo introduce en las orejas del oyente una variada colección de sensaciones, atmósferas y ritmos.
Estereocéano está formado por Juan Rivas, Alberto Regueira, Carlos Rodríguez y Rafa Villarino. Afincado en Vigo, el cuarteto se ha mantenido al margen de las corrientes y capillas hoy dominantes en el mundo del pop español. No es de extrañar, sus aportaciones sonoras son muy diferentes a lo que se lleva por aquí.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

HARDWARE

IVA INCLUIDO

TECNO wave

BASIC

Caja mini-torre
Microprocesador Intel® Celeron™
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica 3D (4 Mb)
Sonido 16 bits compatible
Disco duro 3.2 U-DMA2
CD-ROM 32X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono, Teclado y Altavoces 60w
Pack Software

intel inside celeron processor

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 266 MHz	114.900
Intel® Celeron™ 300 MHz	119.900
Intel® Celeron™ "A" 300 MHz	124.900
Intel® Celeron™ "A" 333 MHz	134.900

HOME

Caja semi-torre
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica S3-VIRGE/GX2 AGP 4 Mb
T. Sonido Sound Blaster 64 PCI (OEM)
Disco duro 3.2 IDE U-DMA2
CD-ROM LG 32X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" LG Goldstar 440si Digital
Ratón Genius NetMouse
Micrófono de sobremesa
Teclado Membrana w95
Altavoces 60w
Pack Software

intel inside pentium® II processor

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 333 MHz	149.900
Intel® Pentium® II 350 MHz	159.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	229.900

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Pentium® II
Placa Intel SEATTLE® i440-BX
T. gráfica AGP S3-Virge GX/2 4Mb y salida aTV
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG 32x
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor GoldStar LG-520si 15"
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono, Teclado mecánico
Altavoces 160 w
Pack Software

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	209.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	244.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	279.900

[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluído] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

Con tu equipo llévate GRATIS todo este software (1)

(1) Excepto modelo BASIC

ACELERADORAS

MONSTER 3D 4MB	14.990
MONSTER 3D II-12MB	34.990
MAXIGAMER PHOENIX	24.990
MAXIGAMER VOODOO² 12MB	32.990
CREATIVE 3D BLASTER 12MB	29.990
MIRO HIGHSCORE 12MB	44.990

IMPRESORAS

EPSON STYLUS 440	25.990
EPSON STYLUS 640	33.990
EPSON STYLUS 740	47.990
HP 420	19.990
HP 720	42.990
HP 690 c	27.990
HP 690c PLUS	32.490

ESCANERS

GENIUS COLOR PAGE VIEW	10.490
PRIMAX COLORADO D. 9600	9.900
PRIMAX COLORADO D. 19200	16.900
PRIMAX JEWEL	22.990
PRIMAX PROFI	39.900

MODEMS

SUPRA 56K INTERNO PRO	12.990
SUPRA 56K EXTERNO PRO	19.990
US-ROBOTICS 33.6 INT. (56K)	16.990
US-ROBOTICS 33.6 EXT. (56K)	25.990
56K MESSAGE PLUS	31.990
ZOOM EXTERNO 56K	15.990
ZOOM INTERNO 56K	12.490

REGRABADORAS

TRAXDATA

2x2x6 IDE INTERNO	49.990
2x2x6 PARALELO EXTERNO	59.990
4x2x6 SCSI INTERNO	84.990
4x2x6 SCSI EXTERNO	99.990

VIDEO-CONFERENCIA

WEBCAM II PUERTO PARALELO	17.900
WEBCAM II USB	17.900
SONY (OEM)	18.990
ZOOM	12.490

SONIDO

MAXI SOUND DYNAMIC 3D	12.990
HOME STUDIO PRO	41.990
SOUND BLASTER 16	4.490
SOUND BLASTER PCI 128	11.900
SOUND BLASTER LIVE!	34.900

DVD

PC DVD BLASTER 5x	38.900
KIT DVD MAXI THEATRE	48.990
KIT DVD NITRO	49.990

MEMORIA

DIMM SDRAM 32MB	6.990
DIMM SDRAM 64MB	15.990
DIMM SDRAM 128MB	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

DISCOS DUROS

3,2 (OEM)	22.990
4,3 (OEM)	26.990

6 MESES DE GARANTÍA

3,2 FUJITSU	26.990
4,3 FUJITSU	28.990
6,4 FUJITSU	36.990

30 MESES DE GARANTÍA

SVGA

S3 VIRGE 4MB PCI
4.990
CREATIVE EXXTREME
17.900
INTEL EXPRESS 3D AGP 2x 8MB
17.900
SPEEDY (INTEL 740)
7.990

PLACA

440 BX (BABY AT)	14.990
440 LX (ATX)	14.990

6 MESES DE GARANTÍA

INTEL SEATTLE	29.990
INTEL MUAI	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

CD-ROM

32x OEM	8.990
36x OEM	9.990
LG 32x	9.990
GENIUS 36x	8.990

CD VIRGEN

BULK	215
TRAXDATA Softpack(10 u.)	2.450
TRAXDATA REGRABABLE	2.290

PARA AMPLIACIONES DE ORDENADORES TECNOWAVE CONSULTAR CON EL PUNTO DE VENTA

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

JOYSTICK

Producto	Precio
ACCESS LINE RACE LEADER FORCE FEEDBACK	26.990
DESTINY D2 JOYPAD ADVANCED	2.990
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GENIUS F-22 FLIGHT 2000	3.550
GENIUS GAMEPAD G-07 MAXFIRE	2.495
GRAVIS BLACKHAWK	6.990
GRAVIS GAME PAD	2.990
GRAVIS GAME PAD PRO	6.990
GRAVIS THUNDERBIRD II	5.990
GRAVIS STINGER	8.990
GRAVIS X-TERMINATOR	9.990
MEDIASTORM CONQUEROR	4.990
MEDIASTORM EXCALIBUR	8.900
POWERSTATION	5.990
ROLSTICK + RALLY CHAMPIONSHIP	5.995
SAITEK X6-33M	6.995
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	24.990
SIDEWINDER FREESTYLE PRO	12.990
SIDEWINDER WHEEL FORCE FEEDBACK	39.900
T-LEADER 3D	5.990
THRUSTMASTER ATTACK THROTTLE	12.990
THRUSTMASTER COMBAT GEAR	18.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP	25.990
THRUSTMASTER FORCE GT	36.990
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT	12.990
THRUSTMASTER FRAGMASTER	14.990
THRUSTMASTER PREMIER PAD	3.990
THRUSTMASTER TOP GUN	5.990

EDUCATIVOS

Producto	Precio
ANIMALES INCREIBLES	CD 4.900
BIG JOB	CD 4.900
CONTAR Y AGRUPAR	CD 4.900
DESASTRE CLIMÁTICO	CD 4.900
DESASTRE ECOLÓGICO	CD 4.900
JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS	CD 4.900
JUEGA CON LAS PALABRAS	CD 4.900
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO	CD 2.995
M. PUZZLE FEN. NATURALES	CD 1.995
M. PUZZLE MUNDO MARINO	CD 1.995
M. PUZZLE VIDA SALVAJE	CD 1.995
M. PUZZLE VISTAS AEREAS	CD 1.995
M. PUZZLE MUNDO DEL MOTOR	CD 1.995
NODDY	CD 4.900
PINGU	CD 4.900
PIRATAS	CD 4.900
SUMAR Y RESTAR	CD 4.900
WALLACE & GROMIT	CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para Windows 3.X, 95 y NT. Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: news, chat, FTP... Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estos demos totalmente jugables:** Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

UTILIDADES

Producto	Precio
JUST AUDIO RECORDING STUDIO	CD 5.495
LINUX DEVELOPER'S RESOURCE AUG. 97	CD 2.995
MICROSOFT PLUS '98	CD 9.990
MONEY '99	CD 7.495
PANDA ANTIVIRUS HOME	CD 5.800
PANDA ECUS	CD 4.900
PICTURE IT! '99	CD 9.990
VIA VOICE '98 EXECUTIVE	CD 33.900
VIA VOICE '98 HOME	CD 10.900
WINDOWS '98	CD 17.990

OBRAS DE CONSULTA

Producto	Precio
CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0	CD 8.900
CRÓNICA DEL SIGLO XX	CD 8.900
EL CUERPO HUMANO 2.0	CD 8.900
ENCARTA '99	CD 14.990
ENCARTA '99 + ATLAS MUNDIAL	CD 19.900
ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL	CD 9.990
ENC. DE LA CIENCIA 2.0	CD 8.900
ENC. DE LA NATURALEZA 2.0	CD 8.900
ENC. DEL ESPACIO Y EL UNIVERSO	CD 8.900
ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99	CD 12.900
GUIA MÉDICA DE LA FAMILIA	CD 8.900
HISTORIA DEL MUNDO	CD 8.900
LA TIERRA	CD 7.900
MI INCREIBLE CUERPO HUMANO	CD 4.900
MI PRIMER DICCIONARIO 2.0	CD 4.900

IDIOMAS

TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO
- CD ROM 14.990
- DVD 16.990

TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO — 9.990

TALK TO ME INGLES
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ITALIANO
- AVANZADO/NEGOCIOS 4.990
- PRINCIPIANTE/INTERMEDIO 3.990

TELL ME MORE INGLES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990
- NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE FRANCES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ALEMAN
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ITALIANO
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

CENTRO MAIL

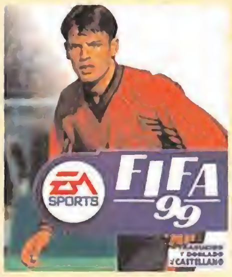
www.centromail.es

JUEGOS

NOVEDADES

Recomendados

FIFA '99



CD 5.795

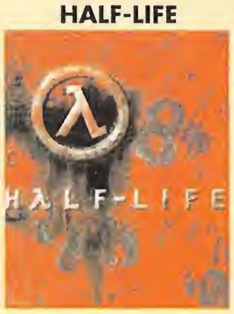
Control definitivo con giros continuos y vueltas sin descanso, regates sin fin y cambios bruscos de dirección. Representaciones detalladas de los estadios. Comentarios en directo. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas...

GRIM FANDANGO

CD 6.795

La muerte es la historia más divertida. Una historia de crimen y corrupción en el mundo de los muertos. Te presentamos a Manuel Calavera, tu agente de viajes de la muerte.

HALF-LIFE



CD 6.795

Adopta el papel de un científico que debe afrontar los resultados de un experimento fallido: una puerta tridimensional que da acceso a otros Universos. Pero ahora el nuestro se ha llenado de extrañas criaturas. Niveles en 3D.

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

Título	Precio
101 AIRBORNE EN NORMANDIA	CD 2.995
ABE'S EXODDUS	CD 7.495
AIR WARRIOR III	CD 7.950
ANNO 1602	CD 7.495
APOLLO 18	CD 6.995
ARMY MEN	CD 7.495
AXIES & ALLIES	CD CONS.
BALDUR'S GATE	CD 7.495
BIO FREAKS	CD CONS.
BLACK DAHLIA	CD 8.495
CAESAR III	CD 6.795
CAPITALISM PLUS	CD 7.495
CHESSMASTER 6000	CD 7.495
CHINA: CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA	CD 7.450
COLIN McRAE RALLY	CD 7.495
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	CD 7.495
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	CD 6.795
CREATURES 2	CD 7.495
DOMINION STORM OVER GIFTS	CD 7.495
DUNE 2000	CD 6.795
EL QUINTO ELEMENTO	CD 6.795
EMERGENCY	CD 5.995
ENEMY ZERO	CD 5.795
EXPEDIENTE X	CD 8.495
F-15 (JANE'S)	CD 7.495
F-22 ADF	CD 5.795
F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS	CD 2.995
F/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER	CD 7.495
FALCON 4.0	CD 7.995
FALLOUT 2	CD CONS.
FINAL FANTASY VII	CD 7.495
FLIGHT SIMULATOR '98	CD 8.990
FORSAKEN	CD 7.495
FUTBOL MANAGER '98	CD 5.795
GANGSTERS ORGANIZED TIME	CD 7.495
GEX 3D	CD 6.495
GOLF PRO	CD 2.795
GRAND PRIX LEGENDS	CD 6.795
HEART OF DARKNESS	CD 6.495
HERETIC II	CD 7.495
HEXPLORE	CD 6.795
HOPKINS FBI	CD 6.450
HUGO RIO SALVAJE	CD 5.995
INCOMING	CD 6.450
INDUSTRY GIANT	CD 7.495
ISRAELI AIR FORCE	CD 7.495
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	CD 7.450
KKND2: KROSSFIRE	CD 5.795
KLINGON HONOR GUARD	CD 7.495
LA LIGA DE FUTBOL 98-99	CD 5.795
LODE RUNNER 2	CD 7.495
LONGBOW 2	CD 7.495
LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA	CD 5.795
M.I.A. (MISSING IN ACTION)	CD 7.495

MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLÉS · PANTALLA INGLÉS · VOCES INGLÉS · IDIOMAS · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · UTILIDADES

JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

- M1 TANK PLATOON 2 — CD 6.795
- MADDEN NFL '99 — CD 5.795
- MADTRAX — CD 6.995
- MECH COMMANDER — CD 7.495
- MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99 — CD CONS.
- MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN — CD 7.495
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 — CD 6.795
- MORTADELO Y FILEMON — CD 3.995
- MORTAL KOMBAT 4 — CD 7.495
- MOTO RACER 2 — CD 6.795
- NAM — CD 5.795
- NBA LIVE '99 — CD 5.795
- NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT — CD 6.795
- NHL '99 — CD 5.795
- NIGHTMARE CREATURES — CD 6.795
- O.D.T. — CD 6.795
- OF LIGHT AND DARKNESS — CD 7.495
- PACK FAMILY — CD 5.795
- PACK MULTI ACTION '99 — CD 2.995
- PACK MULTI SPORTS '99 — CD 2.995
- PANZER 44 — CD 7.950
- PEOPLE'S GENERAL — CD 7.495
- POLICE QUEST SWAT 2 — CD 5.995
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO — CD 6.795
- POWER CHESS 2.0 — CD 4.975
- POWERSLIDE — CD 7.495
- RAILROAD TYCOON II — CD 7.495
- RING: EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS — CD 7.450
- SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS — CD 7.450
- SCARS — CD 5.795
- SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CLUB EDITION — CD 7.495
- SETTLERS III — CD 7.450
- SIERRA PRO PILOT — CD 6.495
- SKULLCAPS — CD 6.795
- SPEED BUSTERS — CD 6.795
- STAR WARS REBELLION — CD 6.795
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON — CD 6.795
- STARCRAFT — CD 6.495
- STREET FIGHTER ALPHA 2 — CD 4.895
- TEST DRIVE 4x4 — CD 6.795
- TEST DRIVE 5 — CD 6.795
- THE HOUSE OF DEAD — CD 5.795
- THE WAR OF THE WORLDS — CD 7.495
- TIGER WOODS '99 — CD 5.795
- TOCA TURING CARS 2 — CD CONS.
- TOTAL AIR WAR — CD 6.795
- TOYLAND RACING — CD 2.995
- TRESPASSER — CD CONS.
- TRIBAL RAGE — CD 2.995
- UNREAL — CD 6.795
- URBAN ASSAULT — CD 7.495
- V2000 — CD 6.795
- WARGAMES — CD 6.795
- X-COM INTERCEPTOR — CD 7.495

Recomendados

PC FUTBOL 7.0

CD 2.995

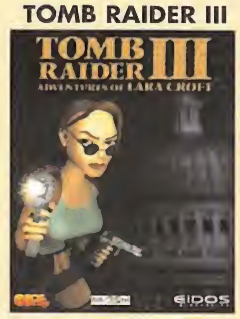
Sistema de negociación y gestión interactiva. Pretemporada real. Comentarios a 3: narrador, comentarista y comentario arbitral. 852 equipos. 24.000 jugadores. Nuevo sistema de tácticas.

SIN

CD 7.495

El Coronel Blade y sus fuerzas están intentado localizar una droga altamente adictiva llamada 'U4'. Elexis Sinclair, es una misteriosa mujer que intenta con sus experimentos adelantar la evolución de la raza humana más de mil generaciones.

TOMB RAIDER III



CD 7.495

Lara Croft vuelve en una lucha por encontrar los 4 artefactos que conformaban el corazón de un meteorito. Iluminación multicolor, agua, niebla y efectos meteorológicos. Nuevos vehículos y armas.

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · ESTRATEGIA

Recomendados

AGE OF EMPIRES

CD 4.895

Domina el mundo conquistando las civilizaciones enemigas, descubriendo sus secretos o acumulando riqueza. Sigue una de estas vías para crear la civilización más poderosa de la tierra.

CONSTRUCTOR

486, 8Mb SVGA

CD 2.990

¿Quieres ser millonario? Constructor es el juego de estrategia más original jamás desarrollado. Construye tu propio mundo. Convertido en un magnate inmobiliario cuentas con el apoyo de los bancos y negocios de la mafia. Gráficos 3D.

REDLINE RACER

CD 4.995

A velocidad de relámpago y con unos gráficos hiperrealistas te llevará a una experiencia vertiginosa jamás vivida anteriormente. 6 atmósferas con 10 circuitos diferentes. Escoge entre 8 motos y 16 corredores.

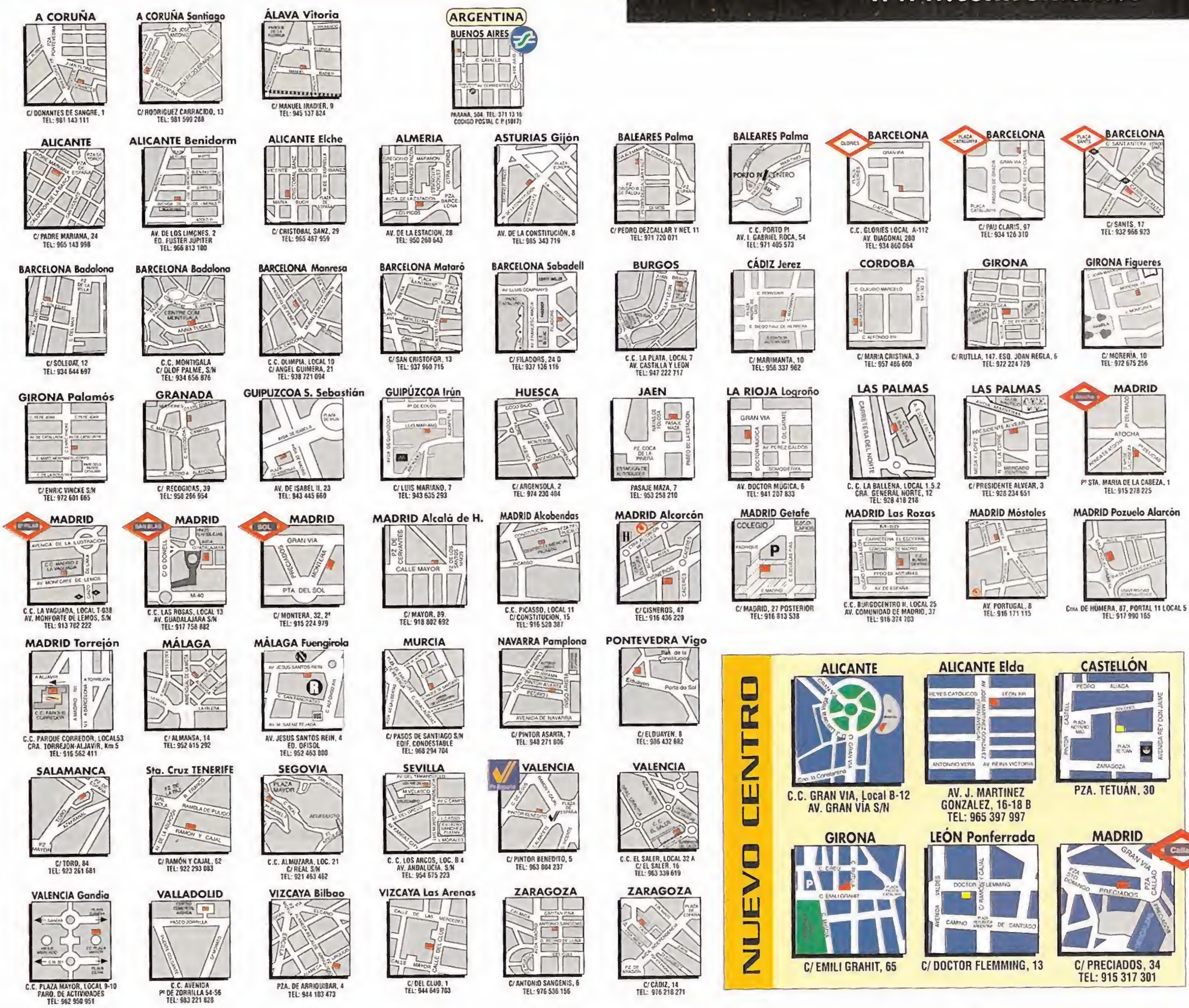
Juego	Requisitos	Precio
ABE´S ODDYSEE		CD 2.990
AIR WARRIOR II		CD 1.990
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
BLOOD	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
BROKEN SWORD	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CARMAGEDDON	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
CHESSMASTER 5000	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
CONQUEST EARTH	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
CREATURES		CD 2.990
DARK REIGN		CD 2.995
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
DREAMS	PENT, 8Mb SVGA	CD 1.995
DUKE NUKEM 3D	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
F-16 FIGHTING FALCON	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
F1 RACING SIMULATION		CD 4.995
FABLE	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
GRAND PRIX MANAGER 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
HEXEN II		CD 2.995
IGNITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
IN THE 1st DEGREE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 2.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
MASTER OF ORION 2	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
MYST	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
NASCAR RACING 2	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
OUTPOST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
PACIFIC GENERAL		CD 2.995
PHANTASMAGORIA II		CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
PUZZLE BOBBLE		CD 2.990
QUAKE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	CD 3.495
REALMS OF THE HAUNTING	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
RESIDENT EVIL		CD 2.990
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
SCREAMER 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 1.990
SHADOW WARRIOR	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
STAR TREK GENERATIONS		CD 1.995
SUPER EF 2000		CD 2.990
SYNDICATE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSSINES	PENT, 8Mb SVGA	CD 3.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
VERSALLES		CD 2.995
X-COM APOCALYPSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
XENOCRACY		CD 3.995

pedidos por teléfono:
902 17·18·19

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

CENTRO MAIL

www.centromail.es



Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

MCM

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________________
Apellidos: ____________________
Calle/Plaza: ____________________
Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ____________
Provincia: ____________ C.P: ______ Tf.: ( ) ________
N.I.F: ____________ Fecha de Nacimiento: ____________ E-mail: ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-12-98

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por teléfono: 902 17 18 19 CENTRO MAIL

NO TE PUEDES fiar DE NADIE

Jorge Moreira nos ha enviado un e-mail explicándonos una situación que tuvo con el servicio técnico de Creative Labs:
"Hace unos meses me compré una tarjeta 3D Blaster Voodoo 2. Había hecho una buena compra y hasta hoy no me dio ningún problema. A mediados de octubre se empezó a hablar de la Voodoo Banshee y de sus excelentes prestaciones. Ilusionado con la idea de doblar la potencia de mi ordenador en juegos juntando mi Voodoo 2 con una Creative 3D Blaster Banshee, decidí llamar al servicio técnico de Creative Labs. Después de esperar bastante tiempo, me atendió un individuo con acento nórdico muy acentuado y un escaso y lamentable castellano. Al cabo de un tiempo conseguimos "entendernos" y me dijo que era posible conectar estas dos tarjetas con un cable SLI sin ningún problema, pero leí en vuestra revista que esto era imposible. Parece mentira que una firma tan importante y conocida tenga un servicio técnico tan penoso."

LO mejor DEL MES

Que gracias al lanzamiento de la tercera generación de chips, para tarjetas de aceleración gráfica, el precio de éstas haya descendido muy sustancialmente, o al menos se ha congelado, coincidiendo con la época de compras navideñas. Este fenómeno, sin duda, dará la oportunidad a muchos aficionados de conseguir dar el empuje que su equipo necesitaba para disfrutar de programas que venían añorando. Para los que tengáis que seguir esperando vuestra oportunidad, no os preocupéis; cada vez estamos más cerca de este estándar.

Por pasarse de listos

Por decisión del juez, Microstar ha tenido que retirar del mercado su «Stellar Forces», un disco de ampliación no autorizado por Blizzard de «StarCraft».
"Como creadores y distribuidores de juegos, tenemos el derecho de controlar quien usa el contenido de nuestros productos y con qué propósito. Seguiremos con esta política de defensa agresiva a fin de defender, no sólo nuestra propiedad, sino también a la misma compañía y al consumidor."
Esas fueron las palabras de Paul Sams, vicepresidente de distribución de Blizzard Entertainment.
El representante de Microstar, Stephen Benedict, mostró sin ningún atisbo de duda, su arrepentimiento:
"Lamentamos nuestra decisión de sacar a la venta el producto y cualquier daño que le hayamos podido provocar a la marca Blizzard o al juego «StarCraft» con nuestras acciones".
Gracias al escarmiento judicial a empresas que, pasándose de listas, quieren sacar beneficios a costa de otras.

¿Cuándo se acabará la, al parecer, infinita imaginación de los creadores de anuncios para Sony PlayStation?

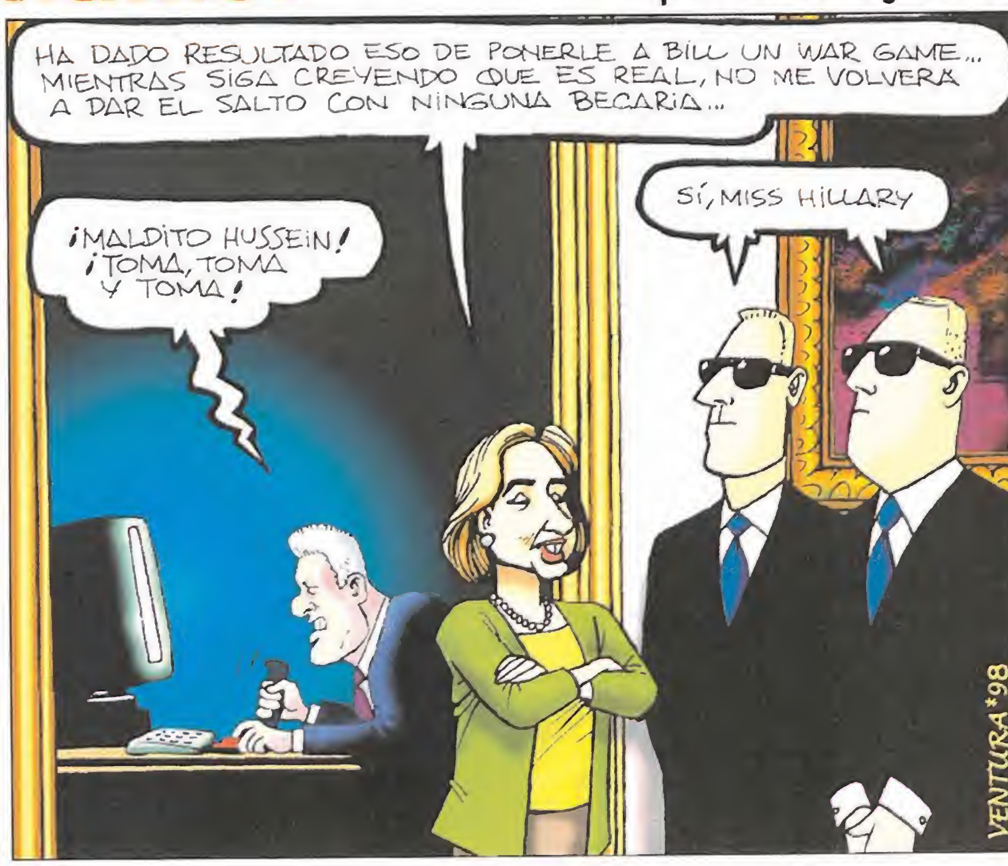
¿Cuántos juegos de consola y de ordenador tendrá que cargar Papá Noel en el trineo?

¿Cuál será el deseo que harán en Nochevieja las principales distribuidoras españolas?

¿Qué nos traerán los Reyes Magos este año a los diferentes miembros de la redacción de Micromanía?

Humor

por Ventura y Nieto



FORMIDABLE...

... Que hayamos pasado un año más a vuestro lado y que gracias a vosotros sigamos siendo líderes indiscutibles del sector. Este 1.998 ha significado para todos los integrantes de Micromanía un año más de consolidación y de acercamiento hacia todos vosotros. Queríamos hacer la revista mucho más personal, más dedicada al lector y lo hemos conseguido. No podemos más que agradeceros vuestras continuas colaboraciones en las diferentes secciones, ya que sin ellas no habría sido posible hacer tan interesante y ameno nuestro trabajo. Esperamos que el 1.999 sea otro año de sorpresas agradables para todos y, cómo no, de continua amistad entre nosotros. Gracias.

LAMENTABLE...

... Que a ninguna compañía se le haya ocurrido la idea de hacer un juego de estrategia navideña, en el que tengamos que vigilar nuestros gastos, colocar las bombillas por las calles, dirigir las ventas de los grandes almacenes, vigilar el recorrido de Papá Nöel y de los Reyes Magos, decidir qué personas se merecen carbón, o fabricar el turrón y los polvorones.

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Desde Santibánez de la Peña, un pueblo de Palencia, **David López Cerezo**, alias "El Gato Rapero", nos remite una carta contándonos su experiencia con el, a veces, frustrante hardware.

Hace unos cuantos años yo era el afortunado poseedor de un 486 DX2 a 66 Mhz con lector de CD 2X y disfrutaba de juegos como «Heretic», «Doom 2» o «C&C», hasta que las nuevas tecnologías me obligaron a guardarlos. Desde vuestro CD-ROM, dabais demos alucinantes que no podían funcionar en mi cacharro. Así estuve durante unos cuantos años intentando convencer a mi padre de que ya era hora de actualizarse y desempolvar los CD-ROM de una vez por todas. Mi deseo se cumplió y tras desembolsar mi padre una "moderada" cantidad de pasta pude, por fin, disfrutar de juegos tan alucinantes como «Quake» y «Red Alert» al máximo.

Mi Pentium II MMX a 266 Mhz con un Lector de CD-ROM 24X iba a ser suficiente –pensaba yo ingenuo de mí–. ¡Malditas sean las tarjetas aceleradoras 3D! Cuando yo compré el ordenador pensé que no sería un requisito para poder jugar a juegos que iban saliendo al mercado. Por su culpa han perdido a un amante de «Final Fantasy VII» de «Carmagedon II» o «Turok».

Pues no, hasta que no bajen las tarjetas 3D un poco más de precio no pienso comprarlas. No me extraña que proliferen sistemas de pirateo o chips de la misma índole, si cuando compras un ordenador por un "módico" precio parece que los dueños quieran chuparte un poco más la "sangre verde". Bueno, que se le va a hacer, mientras tanto yo seguiré comprando juegos no tan modernos y que no pongan en sus requerimientos técnicos tarjeta 3D. Ah, y si bajan me la compraré con el chip Voodoo 1 y no el Voodoo 2, pero que se han creído estos...

En fin, la renovación ha de ser constante si no te quieres perder ningún lanzamiento, pero el avance de tarjetas aceleradoras son precisamente lo que permite desarrollos cada vez más impresionantes, aunque sea fastidioso para las personas que carecen de ellas saber que son un requisito necesario. No obstante, hay muchos títulos por venir aparte de los que ya hay que seguirán prescindiendo de éstas, y piensa que sus precios serán cada vez más asequibles. La piratería por otra parte sólo contribuye a frenar el descenso de los precios y en ningún caso es una solución satisfactoria, créenos David.

***MICROMANÍA**
C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es*

A veces llegan cosas...

En su afán por superar en originalidad a las demás compañías, a la hora de publicitar el lanzamiento de un juego, las empresas encargadas de los mismos nos envían una serie de "regalitos" que, cuando menos, nos dejan estupefactos. El último ejemplo al respecto son dos paquetes metálicos, que en su interior contienen el alimento que se le suministra a los soldados norteamericanos en tiempos de instrucción –pudding de arroz en uno y filete con patatas y verdura en otro–, que tenían un aspecto realmente "delicioso". Le dimos a probar un poco de ambos a uno de los redactores de la revista, y aún se encuentra de baja. De acuerdo que «Wargasm» necesitaba un lanzamiento muy espectacular, pero acabar con nuestra plantilla por principio de envenenamiento, se nos antoja un tanto exagerado, ¿no creéis?

HACE 10 AÑOS

La portada del número 9 nos traía «Rambo III» destripado de arriba a abjo. Y además, «Tha Last Ninja 2», «Batman», y las secciones habituales. Destacó también el concurso en el que se sorteaba un kart valorado en más de medio millón de pesetas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
101 AIRBORNE	CD (W95,98,NT)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	200 MB	SVGA 2 MB	SÉXTUPLE	RATÓN,TECL.	WIN COMP	RED,SERIE	------------------
ANNO 1602	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECTX.COMP	------------------------	DIRECT X
BARRAGE	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	32 MB (64 MB RECOM.)	50 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL,JOY	WIN COMP	MODEM,RED,SERIE	3DFX
BLACK DAHLIA	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB (32 MB RECOM.)	80 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECTX.COMP	------------------------	DIRECT X
CAESAR III	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	SB	------------------------	------------------
CHESSMASTER 6000	CD (WIN95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN,TECL.	SB	------------------------	IMPRESORA
CHINA	CD (WIN95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECTX COMP	------------------------	------------------
FIFA 99	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECTX COMP	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
GANSTERS	CD (WIN95,98)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	24 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECT XCOMP	------------------------	DIRECT X
GLOBAL DOMINATION	CD (WIN95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	12 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X
GRIM FANDANGO	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECT X COMP	------------------------	ACEL 3D
JOHNNY HERBERT G.P.	CD.(WIN95,98	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	16 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	------------------------	ACEL 3D
LODE RUNNER 2	CD.(WIN95,98	PENTIUM/133	PENTIUM/166	32 MB (64 MB RECOM.)	43 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	SB	RED,SERIE	------------------
MISSING IN ACTION	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	190 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECT X COMP	MODEM	DIRECT X
MONTEZUMA´S RETURN	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	8 MB	SVGA 4 MB	DOBLE	RATÓN,TECL.	WIN COMP	------------------------	3DFX
NBA LIVE 99	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECT X COMP	------------------------	ACEL 3D
O.D.T.	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	3 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	------------------------	3DFX
PEOPLE´S GENERAL	CD.(WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32MB (64 MB RECOM.)	60 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	SB	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
RAINBOW SIX	CD.(WIN95,98)	PENTIUM/200	PENTIUM/266	16MB (32 MB RECOM.)	300 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
S.C.A.R.S.	CD.(WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16MB (32 MB RECOM.)	90 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	------------------------	ACEL 3D
SPEARHEAD	CD (WIN95.98)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	110 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECT X COMP	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
SPEED BUSTERS	CD (WIN95.98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	20 MB	SVGA 2M	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP.	MODEM,RED,SERIE	ACEL 3D
SIN	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	50 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	MODEM,RED,SERIE	ACEL
TOM RAIDER III	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	------------------------	ACEL 3D
WALLSTREET	CD (W95,98,NT)	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	SB COMP	MODEM,RED,SERIE	------------------
WARGASM	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	90 MB	SVGA	DOBLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	MODEM,RED,SERIE	3DFX
ZAERO	CD (W95,98,NT)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (24 MB RECOM.)	150 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	MODEM,RED,SERIE	PACK NIVELES

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1

FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2

VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Atención: Este anuncio contiene pantallas UNICAMENTE del juego en acción
INCOMING
No fue por diversión. Fue una misión de reconocimiento. Han visitado nuestro planeta muchas veces antes y siempre nos hemos preguntado: ¿existen?
El hecho es: saben que estamos aquí. Ahora han vuelto... con la intención de quedarse... de hacerlo todo suyo... nuestra tierra, nuestras vidas, nuestro aire.
cada aliento que tomes puede ser el ultimo
nVIDIA
MPACT
3Dlabs PERMEDIA POWER Pervasive 3D
WORKS WITH
Acción de combate por tierra, mar y aire.
Increíble gama de armamento militar: cañones AT-AT, tanques de seguimiento y aerodeslizados, rastreadores de las arenas, naves de reconocimiento marino, helicópteros de asalto, F22 y S/VTOL + Cazas alienígenas.
Sonido espacial 3D.
"Incoming es absolutamente espectacular" PC ZONE
"Alucinantemente maravilloso" PC GAMER
"El juego 3D más grande desde el punto de vista visual y tecnológico" PC FORMAT
3D
REQUIERE TARJETA ACELERADORA
65 misiones a través de 6 mundos espectaculares
Soporta Force Feedback
2 jugadores en pantalla partida
Soporta módem y cable en serie
Soporta 8 jugadores en red local
Alucinante banda sonora
Increíbles efectos especiales
3Dlabs and PERMEDIA are registered trademarks of 3Dlabs Inc. Ltd.
All respective trademarks and copyrights recognised.
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18 - 28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46 - Fax 91 308 52 97
Rage Software plc
www.rage.co.uk